ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2

INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO



Revista de Videojuegos Japoneses

nº1 - 595 pts.

JUEGOTAKUS

Los mejores juegos para los más frikis.

MUGEN

Aprende cómo montar tu propio juego de lucha.

CAPCOM Vs. SNK 2

¡¡POR FIN SE HA HECHO LO QUE TANTO TIEMPO ESPERAMOS!!

GAME BOY ADVANCE

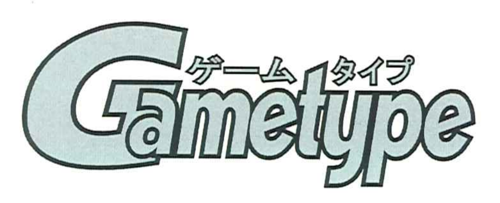
La gran portátil de Nintendo rescata el mundo de las 2D con bestiales conversiones.

FINAL FANTASY UNIVERSE

¡Conoce todo sobre la saga RPG de mayor impacto mundial!

GAMETYPE Nº1 595 PTAS. 3,58 €
8 414090 216715 00001


FANGORIA
LA REVISTA OFICIAL DEL CINE FANTASTICO
AMERICAN PSYCHO
FANGORIA
PITCH BLACK
EL CUERVO: SALVACION
FANGORIA
SCARY MOVIE
FREQUENCY
HOLLOW MAN
Ring: El Terror Japonés
KIM BASINGER LO PASA MAL
FANGORIA
SITGES 2000
CHERRY FALLS
EL EXORCISTA NUEVO MONTAJE
ESPECIAL PONGA UN POSEIDO EN CASA
FANGORIA
LA REVISTA OFICIAL DEL CINE FANTASTICO
BLAIR WITCH 2
SITGES 2000
TOY BOX
SAN SEBASTIAN
LA SOMBRA DEL VAMPIRO
EL SECRETO DE MURNAU
POR FIN VUELVE ROMERO
FANGORIA
SAM RAIMI
HANN
YA VIENE EL SE



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación, Diseño y Maquetación:
Sergio Herrera

Ayudante de Maquetación:
Javier Herreros

Colaboradores:
Youske Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Wenceslaos Muros "Amano", Carlos Maertín Estévez "Endimion", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Nacho Guinamand "Snatchor", Jose A. Sanchez "Irvine", Daniel J. Ruiz "Kero", Jordi Dorce "Zer0sith" y Paty Paraíso "=^_^= Nami ".

Traducción japonés:
Youske Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros y Sergio Herrera

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: En trámite
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Septiembre 2001
PUBLICACIÓN MENSUAL

Siempre es difícil escribir el primer párrafo del editorial de un número 1. Esta vez lo es algo más si tenemos en cuenta que son las 3 de la mañana de un Domingo caluroso en el que he estado encerrado para poder acabar a tiempo las páginas que quedaban por maquetar. ¡Lo conseguí! Se acabó ***Gametype 1***. Y ha costado lo suyo...

¡El *Loading Team* ha vuelto! Con todo lo harto que acabé de llevar adelante mi anterior revista de videojuegos... al final me habéis convencido para reunir al viejo equipo y volver a plantar una revistilla de juegos en los quioscos de esas que sabéis son inconfundibles. Espero que la ilustración que escogí para la portada fuese una pista inconfundible de ser nosotros quienes nos ocultábamos en el interior de estas páginas. ¿Quién más iba a colocar un *Terry Bogard* en la cubierta?

Pero me imagino que no todos seréis viejos lectores nuestros. Muchos perteneceréis a la nueva generación de frikis dispuestos a comerse el mundo de los videojuegos a golpe de 128*bits*... y lo que siga. Para vosotros va la siguiente aclaración: Esta es una revista rara, distinta a las que pululan por las estanterías hablando de *Laras Crofes* y otras aberraciones *made in kakaland*. Como podéis leer (si no lo habéis hecho ya) bajo el logo de la portada, nosotros nos centramos únicamente en hablar del mercado de los videojuegos japoneses. Es por eso que, quitando reseñas de títulos muy importantes, la mayoría de los temas que aquí tratamos no van sobre los juegos que alquilan en el videoclub de la esquina de vuestra casa.

¡Ah! Antes de que se me pase me gustaría daros una dirección de una página *web* hecha por alguien muy, pero que muy aburrido:

http://eelco.wirehub.nl/stuff/flash/mario.swf

Es una auténtica rallada, no os la perdáis por nada (*¡aguantadla entera!*).

Y acabando, decir que es para mi un placer volver a estar al frente de este equipo de personajillos que son los redactores de ***Gametype***, una revista que (espero) os acabe resultando imprescindible. ¡¡Nos leemos el mes que viene!!

Sergio Herrera

CONTENIDOS nº1

GAMECUBE

Nintendo retrasa la salida en USA de su pintoresca consola ***Game Cube*** por 2 semanas. La fecha prevista será ahora el 18 de Noviembre. Debido a la demanda, que ha pasado a ser de 700.000 unidades, esperan vender más de 1 millón de consolas para finales de año. El lanzamiento en Europa tendrá lugar en la primavera del 2002.

Nintendo ha mostrado más imágenes de su juego de lucha ***Super Smash bros DX*** que saldrá el 21 de Noviembre en Japón. El juego cuenta con 3 modos de juego: *One player, Battle y Figure*, se ha incluido un sistema llamado *coin systen battle,* con el cual recolectando monedas podremos ir comprando personajes para el modo *figure*.



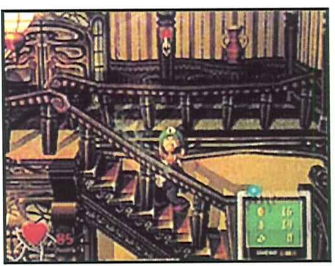


Nintendo al fin reveló las imágenes de sus 2 *superhits* para la nueva consola: ***Mario Sunshine*** y ***Zelda***. ***Mario Sunshine*** es la secuela del divertido ***Mario64*** y verá la luz en primavera de la mano de **EAD Studios**. El *Zelda* nuevo a mi parecer sufre un problema gráfico, porque no es normal que *Link* tenga esa cara (si parece una supernena...) espero que este juego cambie mucho en el aspecto de *Link,* porque realmente el diseño es horrible comprado con los anteriores. Quitando eso, el juego tiene muy buena pinta. Para imágenes, ver el artículo sobre el ***SpaceWorld***.

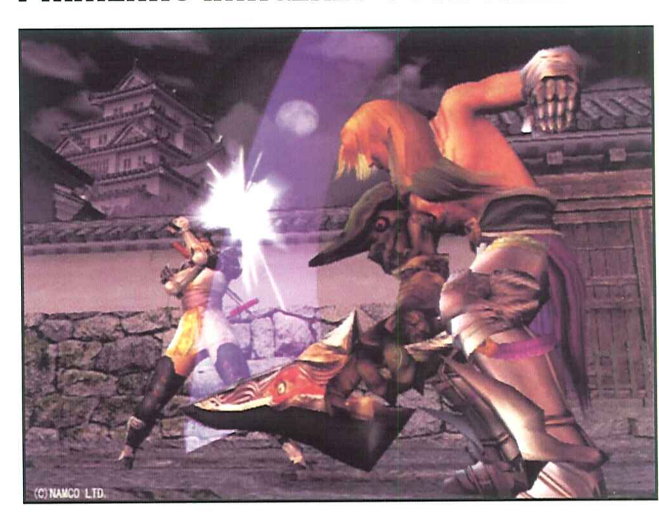
En el ***SpaceWorld 2001*** **Rare** y **Nintendo** mostraron varias imágenes de lo que será ***StarFox Adventures: Dinosaur Planet***, el juego que está previsto para que salga en Febrero del año que viene. Será un juego de acción con toques de puzzle y, cómo no, las batallas aéreas que han hecho famoso a este juego (*fijaros en Fox, que tiene cara de pocos amigos y parece estar maquillado. Que cosas...*).

El *survival horror* (*supongo que es de este genero, por lo grotesco de meter a un bigotudo fontanero en busca de su hermano*) ***Luigi Mansion*** saldrá a la venta el 14 de Septiembre. *Luigi* tendrá que buscar a su orondo hermano perdido en esta mansión embrujada. Menos mal que *Luigi* cuenta con un arma, la "*Game Boy Horror*".





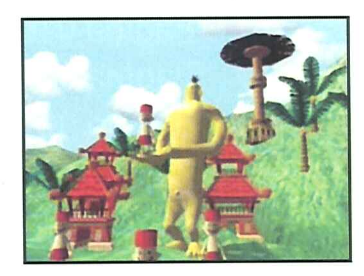
PRIMERAS IMÁGENES SOUL CALIBUR 2

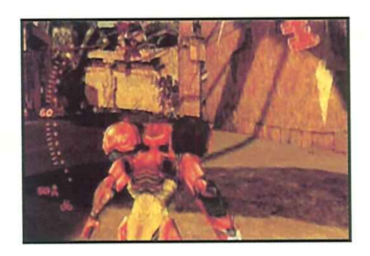




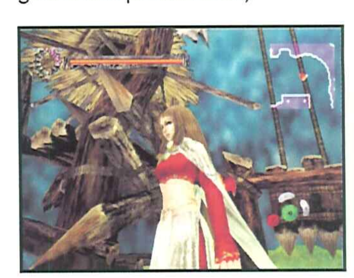
Ya se han dejado ver las primeras imágenes de la secuela de Soul Calibur para Gamecube. Namco no ha confirmado que la chica de la derecha sea Sophitia, aunque es de suponer que así sea, tal y como pasa con Nightmare en la foto superior. Eso sí, han anunciado la aparición de varios nuevos personajes. En breve os lo contaremos todo.

Nintendo anunció 2 juegos para ***Gamecube***: ***Giant Doshin One*** y ***Metroid Prime*** (de la mano de **Retro Studios**). Esta secuela de ***Metroid*** será un *3D shooter* de lo más espectacular.





Nuevas imágenes del *RPG Card Battle* de **From Software: *Rune***. En el juego puedes capturas animales salvajes y guardarlos para que luchen contra otros que te encuentres. Algo similar a los *pokemons* (que a su vez son peleas de gallos con pintas raras).



Nintendo ha revelado que con el *link cable* podremos pasar datos entre ***Gamecube*** y ***GBA*** de tal forma que podamos bajarnos mini juegos con ***Gamecube*** y jugarlos en la

portáil. También se podrán hacer cosas útiles como por ejemplo, si un juego tiene sensor de movimiento en ***GBA*** podremos usar esta función en ***Gamecube***. Una muestra de ello es el ***Koro Koro Kirby 2*** de ***GBA***, que sale en Japón en mayo del 2002.

Nuestro querido amigo ***Bomberman*** tendrá este aspecto tan saludable en la versión para ***Gamecube*** de ***Bomberman Generation***.





Sega ha mostrado imágenes de sus títulos emblema para ***Gamecube***: ***Sonic*** y ***Phantasy Star Online Ver.2***. Hay que decir que el ***PSO*** tendrá soporte para 4 jugadores simultáneos en la misma pantalla.



PLAYSTATION / PS2

La prestigiosa compañía nipona **Enix** lanzará un *remake* del capítulo cuarto de su saga más popular, ***Dragon Quest***. Esta vez todo estará en *3D* incluyendo casas, mazmorras y demás. Similar a lo que vimos en ***Dragon Quest VII***, aunque gráficamente algo mejor que este último.



Busin: Wizardry Alternative es el título con el que **Atlus** lanzará en noviembre un *RPG* en *3D* basado en la serie ***Wizardry***. En el juego, aparte de explorar mazmorras y acabar con todo lo que se mueva y sea ofensivo, tiene como novedad un sistema nuevo llamado *Allied Action System* con el cual según el nivel de confianza que tengan tus compañeros ellos lucharan de una u otra forma (*yo sólo espero que si confían poco en mí no me maten por la espalda*).

Ese pedazo de *manganime* llamado ***HunterXHunter*** contará con otro *RPG* de la mano de **Konami** para ***PS2***. ***HunterXHunter: Altar of Dragon*** saldrá a finales de Agosto al precio de 6800 ¥.



Silent Scope 2: Innocent Sweeper verá la luz para ***PS2*** en Japón el 18 de Octubre. Se le han incluido 3 modos nuevos para la versión doméstica: *Boss Battle Mode, Mission Mode y Duel Mode*. El *Duel Mode* es para jugar contra un amigo a muerte (*moola*) o también para jugar en modo cooperative. Incluso es posible ponerlo en dos TVs a través del *I-link cable*.

Enterbrain (*el nombre de esta compañía da miedo*) por fin va a lanzar en Diciembre ***Tsukuru5***, la quinta parte de su popular juego de Crear *RPGs*. Esta vez por fín lo puedes crear todo en *3D* y además trae una docena de texturas para poder hacerte tu propio *RPG*. ¿Qué más puede pedir un simple mortal?

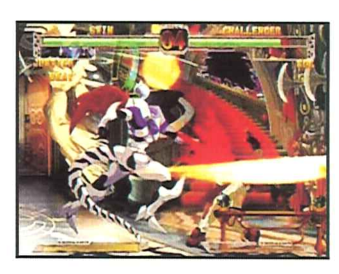
Square ha confirmado que lanzará la continuación de su realista ***All Star Professional Wrestling 2*** para este invierno en Japón. El juego cuenta con la licencia de la federación de *wrestling* japonesa, por lo que todos los personajes tienen los nombres originales y por lo tanto también tienen sus caretos.

Al aluvión de *RPGs* para las máquinas de **Sony** también se apunta **NEC** con su ***Favorite***

GUILTY GEAR X PLUS TENDRÁ IMPORTANTES NOVEDADES







Sammy ha anunciado que la versión Ps2 de Guilty Gear X tendrá nuevos extras, tales como los dos personajes que desaparecieron de la primera parte: Justice (el enemigo final) y Kliff Anderson (el anciano). También se rescatarán ataques especiales y golpes que le fueron eliminados a algunos personajes, y se añadirá un Modo Historia similar al de Dragon Ball Z BatouDen de Megadrive (cada personaje tiene un orden lógico de enemigos). La nueva versión tiene también el wonderwave, un sistema para pasar datos a la WonderSwan y su Guilty Gear Petit 2 con el que se pueden conseguir extras en ambas versiones. A la venta en Noviembre.





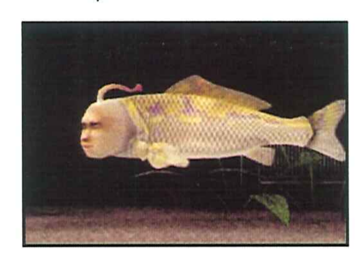




Dear: Tale of the Ring. El juego está basado en la versión de **PC** aunque traerá numerosas novedades como personajes exclusivos y minijuegos. La fecha de salida es el 13 de Septiembre.

Otro juego más basado en *anime*. **Sunsoft** sacará ***Initial D: Typing Velocity Theory***, un *Typing Game* de estos que gustan a los niponcillos (*yo los odio*), solo que cuenta con los personajes de la serie. Saldrá el 4 de Octubre y se venderá en 2 *packs*, el normal al precio de 4800 ¥ y otro con teclado por 7300.

ASCII y **Vivariun** lanzará ***Crazy Pet-Doctor's Experiment Island: The Forbidden Seaman*** para **Ps2**.El juego viene con el *seaman controller,* un mando con micrófono, para poder hablar con tu mascota (*o monstruo según se mira, si no atentos a la foto del pez cara de japo...*) el juego verá la luz el 15 de Noviembre al precio de 8800 ¥ en Japón.



DREAMCAST

Shenmue 2 tendrá 2 modos especiales en el disco 4: "*Shenmue Collection*" y "*Digest Movie*". El modo *Digest Movie* contiene 14 minutos de película en los que se narra la historia de el primer capítulo: *Yokosuka*. El otro modo es para poder jugar a varios mini juegos que están en el juego, como combates contra personajes que ya te has encontrado y los *YS games* (los minijuegos de ***Shenmue 2*** entre ellos antiguas glorias de **Sega** como *Hang On y After Burner II -Nota: YS viene de Yu Suzuki-*). Aparte, en el *bonus disc* del juego habrá cosas como el *makin off*, la historia de *Virtua Fighter 4* y montones de clips de vídeo y sonido.

GAME BOY ADVANCE

Victor Interactive lanzará un nuevo ***RPG*** para **GBA** llamado ***Sansara Saga 1X2*** en Japón este mismo año. Se trata de un *remake* del clásico ***Sansara Saga*** de **Famicom** y ***Sansara Saga 2*** de **SuperFamicom**. En el juego tú eres un joven chico que sueña con ser *dragon master* (*¡como yo!*) y viajas por el mundo recogiendo huevos de dragón (que no tocándoselos) y los criarás y entrenarás para que estén listos para la batalla y que cada uno desarrolle sus distintas y peculiares habilidades.





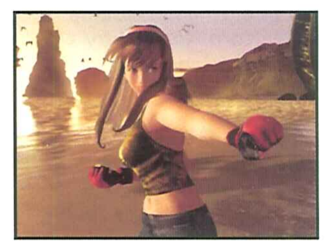
Sonic Team anuncia que lanzará el ***Advance Puyo Puyo*** en Japón el 18 de Octubre al precio de 4800 ¥. El juego soporta 4 jugadores simultáneos vía *link cable* y por supuesto todo esto con un sólo cartucho.

MUCHO CUIDADO CON DEAD OR ALIVE 3

Los fans de los juegos japoneses no estábamos muy seguros de si la X-Box iba a tener algo que valiese la pena, pero ahora...



Viendo a Lei-Fang comprobamos las mejoras que se han llevado acabo en esta nueva versión.



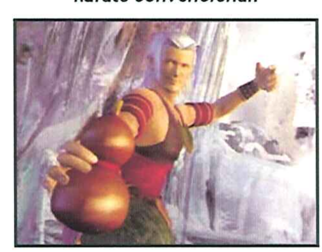
Por no decir en los decorados, que si antes eran flipantes ahora no digamos...



Hitomi es uno de los nuevos personajes del juego. Practica kárate convencional.



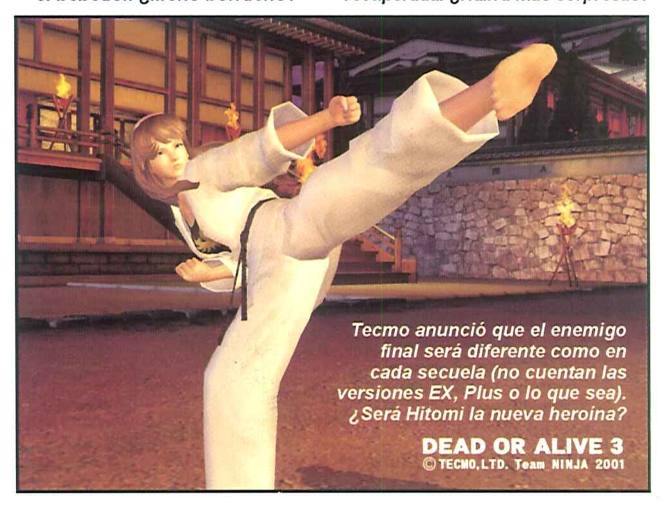
La segunda nueva fémina, Christie, que al parecer lucha usando la técnica de la mantis.



Por el lado masculino tenemos como nuevo personaje al Brad el bebedor. ¿Mono borracho?



Y finalmente Hayate reaparece por lo visto con la memoria recuperada. ¿Habrá más sorpresas?



Tecmo anunció que el enemigo final será diferente como en cada secuela (no cuentan las versiones EX, Plus o lo que sea). ¿Será Hitomi la nueva heroína?

FLASH NEWS

Nuevas imágenes del juego de **Game Boy Advance *Suikoden Card Stories*** previsto que salga el 13 de Septiembre en Japón al precio de 5800 ¥. El juego cuenta con las 108 estrellas del destino de la saga *Suikoden*. El modo de desarrollarse el juego es similar al *RPG*, pero los combates son por cartas (de ahí el nombre).







SEGA tiene previsto lanzar para el 6 de Diciembre ***Sakura Taisen GB2: Operation ThunderBolt***. Este *RPG* cuenta con los personajes de la saga ***Sakura Wars***, y tiene un nuevo modo de batalla en el que se nos obliga a elegir opciones claves para el desarrollo de la historia. Saldrá por 4800 ¥.



Konami ha anunciado que lanzará para el año que viene su simulador ***Z.O.E 2173 Testament*** en USA.



Nintendo ha confirmado que el juego ***Animal Forest*** será el segundo juego en soportar el *GBA Gamecube cable link* para poder hacer lo mismo que con el *Kirbys* y así jugar a minijuegos. ***Animal Forest*** saldrá en Diciembre para ambas plataformas.

Nintendo ha revelado que el ***Super Mario Advance 2*** será un remake del clásico de **SuperNintendo *Super Mario World***. Está previsto que salga en Enero del 2002.



NEO GEO POCKET COLOR

SNK lanzará una edición limitada de su ***SNK vs Capcom - Card Clash Fighters 2*** que traerá una tarjeta telefónica con ilustración exclusiva. La reserva del cartucho sólo se podrá efectuar a través de la *web* oficial de **SNK**.



WONDERSWAN COLOR

Bandai lanzará para su bonita consola portátil el juego ***Mobile Suit Gundam Vol.2: Jaburo***, que reproduce la historia de la serie de TV. Esta vez han tenido que doblar la capacidad del cartucho a *64megas* con respecto al anterior *Gundam*. La razón: sólo hay que mirar el juego para adivinarlo. Además tiene como *extras* 3 fases secretas. Sin duda un gran juego para los fans de ***Gundam*** como yo (*DuoMaxwell R00lz!!*).



Bandai (la principal fuente de vida de esta consola) sacará también un *RPG* basado en la serie de TV ***One Piece***. El juego cuyo nombre completo es ***From TV Animation: One Piece - Legend of Rainbow Island*** saldrá el 13 de Septiembre en Japón. Estará dividido en 3 partes que son: aventura, comunicación y batalla. Durante las batallas tienes que seleccionar a 3 personajes de esta divertida serie de piratas. *¡Por Dios! Amo a esta consola...*



ARCADE & OTROS

Aún no hay fecha para el *arcade* de **SEGA *Virtual On Force***. El juego está al 77% de su desarrollo y ya se conoce que habrá nuevos personajes como *Supeshinef 13, Baru* y un personaje femenino de hojalata llamado *Enjeran*.

Sony Music Entertainment lanzará un CD de música llamado: ***Segakon: The Best of Sega Game Music***. Traerá un total de 100 canciones en 2*CDs* recopilatorios con las mejores melodías de los sistemas de **Sega**, incluidas **Saturn** *y* **Dreamcast**. El volumen 1 saldrá el 24 de Octubre y costará 3.059 ¥.

Imagineer y **Nintendo** sacarán una edición especial de **GBA** llamada ***GameBoy Advance Hello Kitty*** con dibujitos de este personaje tan simpático y carismático que todo el mundo conoce. El *pack* trae también el juego ***Hello Kitty Collection: Miracle Fashion Maker***. Si tienes **GBA** puedes conseguir el juego aparte por el precio de 5.200 ¥.



Ha salido un nuevo programa llamado ***DVD Región X*** para **Ps2** que nos permitirá cambiar el código de región de nuestra consola para poder ver *DVDs* con formatos de otros países.

ASCII lanzará para **Ps2** dos tipos de *joypads* de 6 botones en Japón el 13 de Septiembre para el juego ***Capcom Vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001***, uno de color rojo para **Capcom** y otro de color negro para **SNK** al precio de 3.200 ¥, aunque si prefieres los mandos con palanca lanzará a la misma vez 2 *arcade sticks* al precio de 6.500 ¥ (para estos el color rojo es de **Capcom** y azul de **SNK**).

Y seguiremos informando el mes próximo de todo lo que vaya conociéndose en el mercado de los videojuegos japoneses. *Bye, bye...*

IRVINE_KI
Pepeelderbutano@ignmail.com

NINTENDO SPACE

Los días 24, 25 y 26 de Agosto del 2001, se celebró en Tokio el ***Nintendo Spaceworld 2001***, una de las ferias más importantes del mundo del videojuego junto con el ***E3***, el ***E.C.T.S.*** y el ***Tokyo Game Show***. La peculiaridad de esta feria es que está centrada en el mundo de las consolas y juegos **Nintendo**.

La feria en cuestión nos ha mostrado todos los futuros lanzamientos tanto para la nueva portátil de **Nintendo** (***Game Boy Advance***) como para la nueva consola de 128*bits* de la compañía de Kyoto: ***Nintendo Gamecube***.

A continuación os hablaré de todas las novedades presentadas en el ***Spaceworld 2001***. Os puedo asegurar que no son pocas. Es más, creo que no recuerdo ninguna edición de esta feria que me haya sorprendido tanto y/o con tantos lanzamientos.

Empezaremos por las fechas de lanzamiento de la consola, las cuales están fijadas para el 14 de septiembre de 2001 en Japón, y el 18 de noviembre del mismo año para los Estados Unidos. La fecha del lanzamiento Europeo se prevé para la primavera del 2002, pero parece ser que aún no hay fecha fija.

Esta feria ha servido para confirmar que con ***GBA*** han dado en el clavo. Tanto **Nintendo** como *third parties* del calibre de **Namco**, **Sega**, **Capcom** o la tan aclamada **Konami**, tienen en preparación títulos tan atractivos y suculentos como ***Super Mario Advance 2***, ***Street Fighter Zero 3***, ***Breath of Fire 2***, ***Genso Suikoden***, ***Sonic Advance***, ***King of Fighters***, ***Tekken***, o el mismísimo ***Guilty Gear X***. Sinceramente, con un panorama como este, a la pequeña gran consola de **Nintendo** le espera un futuro muy prometedor. Por cierto, que en este mismo número hemos dedicado el artículo especial a esta consola, por si alguno sigue con dudas.

A continuación voy a hacer un repaso al evento de este año. Debido al gran acontecimiento que supone el lanzamiento de ***NGC***, se nota una gran diferencia en cuanto a la atención prestada a esta consola con respecto a ***GBA***, aunque para esta última también se han producido multitud de lanzamientos.

Empezaremos por el que es el juego más importante en el lanzamiento de esta nueva consola, ***Luigi's Mansion***. Este título esta desarrollado por **Nintendo** y es el segundo juego enteramente protagonizado por *Luigi* desde que apareciese en ***SuperNintendo*** el cartucho ***Mario is Mising***.

En ***Luigi's Mansion*** nos encontramos en una casa encantada por fantasmas y demás criaturas del séptimo infierno, y nuestro inseparable fontanero italiano deberá combatirlos con una aspiradora enganchada a la espalda a lo ***TumblePop***. En definitiva. Gráficos de ensueño, sonido de infarto gracias a unas melodías bastante pegadizas, y me imagino que será tan jugable como todos los títulos de **Nintendo**, por lo que la diversión está asegurada (dadlo por hecho).

Seguimos con ***Waverace: Bluestorm***, la correspondiente versión para ***NGC*** del adictivo título que apareció en ***N64*** allá por sus orígenes. Esta nueva entrega de carreras de motos acuáticas cuenta con unos gráficos sencillamente increíbles, dotados de un realismo poco común en consola alguna. Si ya en la 64*bits* de **Nintendo** consiguieron hacer una simulación del agua bastante real, en esta versión es prácticamente perfecta (tanto, que a veces te limpiarás la cara porque creerás que te ha salpicado). Para resumir, si te gustó el anterior juego, con este vas a caerte de espaldas.

Continuamos con ***Pikmin***, un juego del que (tengo que admitirlo) ¡no se nada! Es extraño, raro, pero es una opinión mía, ya que **Nintendo** tiene puestas muchas esperanzas en este título. Bueno, esperaremos a ver que tal está, pero por las imágenes que he visto hasta ahora, no es un titulo de esos que te impacten con sólo verlo...

Otro gran lanzamiento en el que tienen muchas esperanzas puestas es en ***Super Smash Bros Melee***. La versión para ***NGC*** del anteriormente aparecido en ***N64*** ***"Super Smash Bros"***. Cuenta con nuevos personajes con respecto al anterior juego, como por ejemplo el *Capitán Falco*, de ***F-Zero X*** o los hermanos *Ice Climber*, y también podemos encontrarnos con personaje de la anterior entrega, como *Mario*, *Link*, *Pikachu* o *Yoshi* entre otros. En resumen, un título tanto o más adictivo que la versión para ***N64***.

Por otra parte se han volcado también sobre el ***Eternal Darkness***, desarrollado por **Silicon Knights**. Es un *psycho-thriller* al estilo ***Resident Evil***, pero ambientado en distintas épocas de la historia, como por ejemplo la edad media, la época romana, o el siglo XIX. Por lo que he podido ver hasta ahora es un juego que promete bastante, sobretodo por sus gráficos de alucine y su ambientación. Sin duda un título que dará mucho de que hablar.

Estos que he comentado son los principales juegos que saldrán junto a la consola en su lanzamiento, pero se han presentado muchísimos de los que no podré hacer un comentario individualizado por falta de espacio (aunque os haré una lista lo más completa posible de los títulos que faltan).

Comenzamos con ***Starfox Adventure: Dinosaur Planet***, otra entrega de las aventuras de *Fox McCloud*. Seguimos con ***Metroid Prime***, un *3D shooter* ambientado en el mundo de *Metroid*. Estad atentos a este juego, porque puede ser la revolución.

Otros títulos no menos importantes son: ***Animal Forest***, ***Doubutsu Bancho***, ***Disney's Mickey***, ***1080° Snowboarding***, ***Donkey Kong Racing***, ***FIFA Soccer 2002***, ***SSX Tricky***, ***Rogue Squadron 2***, ***Universal Studios***, ***Super Monkey Ball***, ***Virtua Striker 3***, ***Phantasy Star Online V.2***, ***Sonic Adventure 2***, ***Bomberman Generation***, ***Rune*** y ***Soul Calibur 2***.

Shigeru Miyamoto presentó también las versiones de sus juegos más emblemáticos

WORLD 2001

para las consolas **Nintendo**: ***Mario Sunshine*** y ***Legend of Zelda***. El primero es una nueva aventura de nuestro fontanero predilecto, con mundos más grandes, con enemigos más grandes, y en definitiva todo más grande. Muy buenos gráficos y supongo que una jugabilidad tremenda, pero por el momento nada realmente nuevo con respecto a ***Mario64***.

Donde si se ha explayado y bien es en ***Legend of Zelda*** para ***NGC***. Este título ha sufrido tal cambio desde la *demo* presentada en el ***E3*** que cuando los asistentes vieron esta nueva versión, creerían que se trataba de una broma, pero no. La nueva entrega de *Link* ha roto moldes, ha descuadrado al más pintado. *Miyamoto* ha dotado a este título de ese efecto de dibujo tridimensional del que ya hacía gala ***Jet Set Radio*** para ***DC*** (por ejemplo). El experimento no es que quede mal, solo hay que acostumbrarse a ver a la cuarta *Supernena* con escudo y espada. La cosa es que la animación de que dispone el juego es soberbia, sin igual, y corre a una velocidad constante de 60 *frames* por segundo, pero aun así se hace raro. Yo personalmente hubiera preferido los diseños que se mostraron en el ***E3***, aunque tendré que ver este juego terminado para valorarlo por completo.

Como podéis ver, el apoyo de las compañías a una consola que aún no ha visto la luz es bastante grande. Sólo hay que fijarse en títulos como ***Phantasy Star Online V.2***, ***Sonic Adventure 2***, o el mismísimo ***Soul Calibur 2*** (el cual mucha gente creía que iba a ser exclusivo de la consola de **Sony**, ***PS2***).

Otra novedad hablando de ***NGC***, es la presentación de la versión de **Panasonic** de la consola de **Nintendo**, capaz de reproducir video en *DVD*, cosa para la que no está preparada la edición de la compañía de *Kyoto*, pensada sólo para el uso con los juegos. La peculiar visión de **Panasonic** (conocida en Japón como **Matsushita**) de ***NGC*** nos muestra una consola que más que lo que és parece una lavadora con función de centrifugado y capacidad para muchos kilos de ropa. Tras un diseño un tanto extraño (aunque después de observarla un rato puede parecer incluso elegante) se esconde una maquina multimedia capaz de asustar a su más directo rival, ***PS2***, ya que la baza con la que contaba la consola de ***Sony*** contra ***NGC*** era la posibilidad de reproducir video en *DVD*, y ya no será algo exclusivo de **Sony**. Hasta aquí todo muy bonito, pero siempre hay una mala noticia, y es que parece ser que esta versión de ***NGC*** sólo se comercializará en Japón. Recemos para que salga del país del sol naciente.

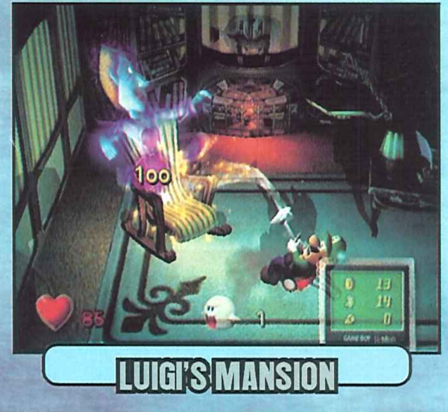
Vamos pues con los lanzamientos para ***GBA***. No voy a explayarme hablando de ellos por falta de espacio, pero por lo menos sabréis qué se está cociendo referente a esta consola.

Como ya he comentado antes, se han presentado bombazos para la portátil de 32*bits* de **Nintendo**, tales como ***Tekken*** (con gráficos pre-renderizados), ***Guilty Gear X*** (con una animación soberbia), ***Street Fighter Zero 3*** (todo un clásico), ***King of Fighters*** (increíble) y, por supuesto, la segunda parte del que ya es un clásico: ***Super Mario Advance 2***, que esta vez cuenta con la versión integra de ***Super Mario World*** de ***SNes***, considerado uno de los mejores juegos de la historia.

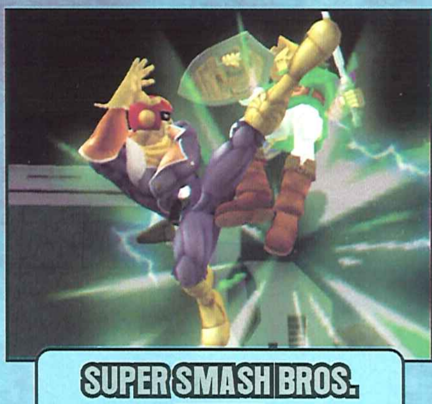
Hay otros muchos títulos en cartera, y os insto a que le echéis un buen ojo al *dossier* de **GBA**, porque le auguramos un futuro muy prometedor a esta gran portátil de **Nintendo**.

Y la verdad es que esto fue todo lo que se pudo ver en la macro-convención *number one* para los fans de **Nintendo**. Ahora sólo cabe esperar a que la ***GameCube*** salga al mercado para probar los juegos y deciros sin son tal y como los pintan los vídeos e imágenes que rulan por todas partes al respecto...

Snatchor
snatchor@yahoo.com



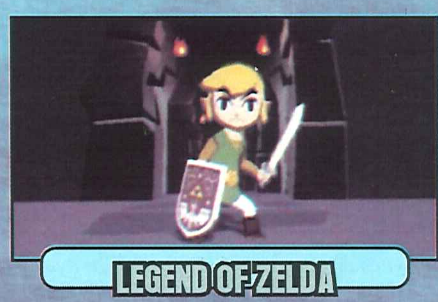
LUIGI'S MANSION



SUPER SMASH BROS. MELEE



PIKMIN



LEGEND OF ZELDA

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Sí señor. Se anunció, se preparó, se probó y finalmente la secuela de Capcom Vs. SNK ha salido al mercado. La pregunta ahora es: ¿Ha merecido la pena esperar? Y tiene una respuesta clara: SI. ¿Queréis saber por qué? Pues por que al fin se ha hecho una selección de personajes buena y, sobretodo, porque los sistemas de juego son tan variados que tendremos que exprimir demasiado el CD como para acabar hartos tras la primera noche, tal y como ocurría con el 1. Jugonas, jugones... hay que quitarse el sombrero. Capcom, por fín, ha dejado de tomarnos el pelo con el inmenso corta-cesped que tantas veces ha arrasado nuestra cabeza. Capcom Vs. SNK 2 es BUENISIMO.



Haohmaru es bestia como él solo. Buena prueba de ello son sus limitados y arrasantes golpes / ataques especiales.



Una instantánea del super de level 3 de Kyosuke, en el que aparecen sus compañeros de equipo Batsu y Hinata.

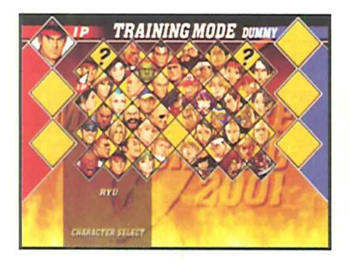
¡Vale, vale! Podéis pensar que estoy flipado por hacer jugado hace poco o algo así, pero no es cierto. Estoy tratando de ser realista, y para decir lo que afirmo voy a hacer un pequeño análisis de los puntos buenos y malos que tiene el jueguecillo de marras.

LO BUENO:

Ha mejorado respecto a la versión anterior (de la que pienso que es mala con avaricia) sobretodo en los sistemas de estrategias de lucha (o sea, los *grooves*), ya que de 2 modos bastante limitados han pasado a 6 que realmente marcan la diferencia entre quién usa cada estilo y qué personajes maneja en el mismo. De esto os vamos a hablar en el próximo número con profundidad, para que tengáis bien claro cómo exprimir vuestras posibilidades al máximo.

Por otro lado la plantilla ha subido hasta los 48 caracteres, lo que ya hace un número bastante elevado, máxime cuando todos los añadidos están muy, pero que muy bien. He de admitir que de primeras me pareció una plantilla algo "sosa", como demasiado vista, pero en cuanto empecé a explotar probabilidades con los *grooves* me percaté de que eran más que suficientes (hacer *blocking* con *Haohmaru* se salió de mis previsiones).

Los ataques han sido ajustados. Ya no hay versiones EX de los personajes, lo que hace que personajes como *Terry* o *Kim* tengan todos sus ataques y especiales juntos. No quiero ni hablar ya de los increíbles especiales de nivel 3 que han añadido a la plantilla, porque son sorprendentes (ver a *Joe* lanzando el doble tornado... *buf*). Y los personajes con pocos golpes como la nueva *Chun-Li* o *Haohmaru*, creedme, no necesitan más. Los impulsos en los especiales de tipo *Ryuko Rambu* se han corregido.



No hay que mirarlo demasiado, la plantilla de personajes empieza a ser realmente decente. Ahora, que llegue hasta abajo, please...



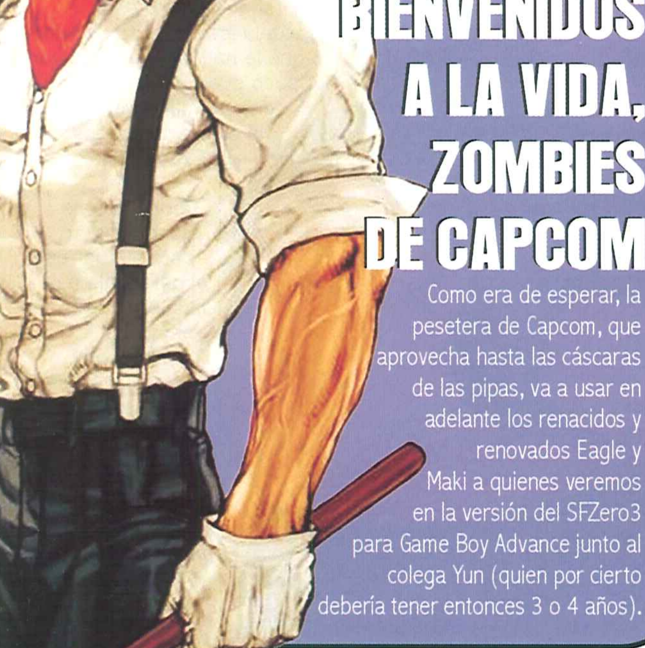
Para uno de los encuentros entre Haohmaru y Nakoruru han insertado a esta chica, un carácter exclusivo del juego de Nakoruru.



Capcom ha sabido hacer de la fase de training un escenario flipante. Por cierto, Yuri ya no tiene el desperatte move que parodiaba el shinshoryuken. ¿Qué han hecho con mi niñaaa?



No se han explayado demasiado, pero al menos han hecho que Rock y Geese tengan un opening común. Y digo que no demasiado porque Geese no hace nada que no hiciese antes...
Para los que no tienen ni puñetera idea del mundo SNK recordaré que Rock Howard es hijo de Geese y que Geese murió cuando él era tan sólo un crío. ¿No veis raro que se encuentren de pronto?



BIENVENIDOS A LA VIDA, ZOMBIES DE CAPCOM

Como era de esperar, la pesetera de Capcom, que aprovecha hasta las cáscaras de las pipas, va a usar en adelante los renacidos y renovados Eagle y Maki a quienes veremos en la versión del SFZero3 para Game Boy Advance junto al colega Yun (quien por cierto debería tener entonces 3 o 4 años).

Los escenarios y la banda sonora son también dignos de mención. Quizás por las palizas que me he dado con el ***Marvel Vs. Capcom 2*** me he acostumbrado a este nuevo estilo de decorado *3D* que usa **Capcom** y que a mi modo de ver está bastante bien. Lo mismo ocurre con la banda sonora, que tiene temas muy variados y canciones bastante pegadizas. Atrás queden los escenarios limitados de la primera parte y la patética música que les acompañaba (no, la música *EX* tampoco valía un duro).

El modo historia ha tapado también el fraudulento doble final de la primera parte. 2 nuevas versiones de *Gouki* y *Rugal* nos esperan en el tejado del castillo de Osaka si tenemos narices de acabar el torneo con resultados muy óptimos (hay varios tipos de finales dependiendo de cómo lo hagamos). *Geese* y *Vega* han quedado ahora como jefes que interrumpirán el modo historia si lo hacemos bien. Recalco el hecho de que *God Rugal* y *Shin Gouki* son auténticos enemigos finales, de esos que cuesta derrotar a la primera (y la quinta). Queda gracioso eso de que *Rugal* le tome los poderes a *Gouki* y a la vez le inyecte su sangre para que el demonio coletudo reviente de poder. ¿Les saldrá bien el mejunje de poder?

Y AHORA, VAMOS A POR LAS COSAS MALAS:

Pidiendo por pedir, sobretodo tras jugar al ***Marvel Capcom 2***... harían falta otros 20 personajes más (he dicho que por pedir...).

Los gráficos de los personajes ***Zero*** siguen sin cambiarse (salvo *Chun-Li, Dan* y los que ya cambiaron en el 1). Rolento ha sido importado sin retocar tampoco. Eso sí, los tonos de los personajes y las sombras han sido oscurecidos para que no queden tan mal, y la verdad, han ganado bastante. Y no, no se han molestado en cambiar a la patéticamente pixelada *Morrigan*. ¡Qué cutreees...!

Las secuencias de encuentros entre personajes sigue siendo muy floja. *Sagat* y *Joe* no hacen nada, *Ryo* y *Dan* tampoco... sólo han puesto unos pocos por estar obligados (como *Geese* contra *Rock*). De todos modos esto sólo son detalles que no alteran en nada la jugabilidad.

Los escenarios parecen ser otra vez muy pocos. Aun así no tengo la certeza de si hay o no más escondidos.

Y lo peor de todo: que no salga *Mr.Karate*. Emmm... bueno, vale, eso es preferencia mía, pero no me digáis que no molaría...



LOS QUE SE HAN UNIDO A LA FIESTA

Eagle: Llega de ***Street Fighter 1*** y una unos *Tonfa*. Elegante y poderoso.

Rolento: De ***SFZ***, este militar con mala uva no podía faltar. Se mezclan los estilos de ***SFZ2*** y ***SFZ3*** para insertarlo en el juego.

Dan: A este patoso ya lo conocemos, fue delito que no estuviese antes.

Joe Higashi: Más de lo mismo. Esperemos que no lo dejen como en ***CVS Pro***, porque le eliminaron demasiados ataques de su bestial repertorio.

Rock Howard: Se mantiene muy similar a ***Mark of the Wolves***.

Chang: Únicamente tiene dos golpes de los que usa en ***KOF***, pero los enlaza a los de *Choi* creando un fantástico equipo. Nota: Ambos personajes luchan juntos.

Hibiki: A través del tiempo llega esta luchadora de ***Last Blade***. Tiene un alto grado de combos..

Maki: Original del ***Final Fight 2***. Podría considerarse la rival de *Mai Shiranui* en todos los aspectos.

Kuosuke: Salta de las 3D a las 2D directamente del ***Rival School***. Es el típico personaje que todas las chicas quieren como novio.

Yun: De la saga ***Street Fighter III***, pero con el estilo de juego que usó en ***2nd Impact***. Tiene un *especial* en el que aparece su hermano ejecutando uno de sus *super arts*.

Haohmaru: Viene de ***Samurai Shodown*** para hacer compañía a *Nakoruru*.

Todoh: El padre de *Kasumi Todoh*. Le echábamos de menos desde su aparición en ***AOF1***.

Athena: Ya sabéis, la *idol single* de ***KOF***, al grito de "*psycho ball*" por todos lados.

God Rugal y Shin Gouki: Los malos malosos portentosos que podremos controlar al derrotarlos.



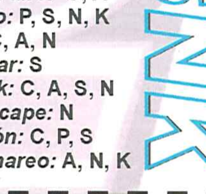


DIFERENCIAS ENTRE GROOVES



CAP

Deslizarse: **C, P, S**
Correr: **A, N, K**
Cubrirse en el aire: **C, A**
Salto pequeño: **P, S, N, K**
Rodar: **C, A, N**
Esquivar: **S**
Counter Attack: **C, A, S, N**
Counter Scape: **N**
Recuperación: **C, P, S**
Recuperación mareo: **A, N, K**



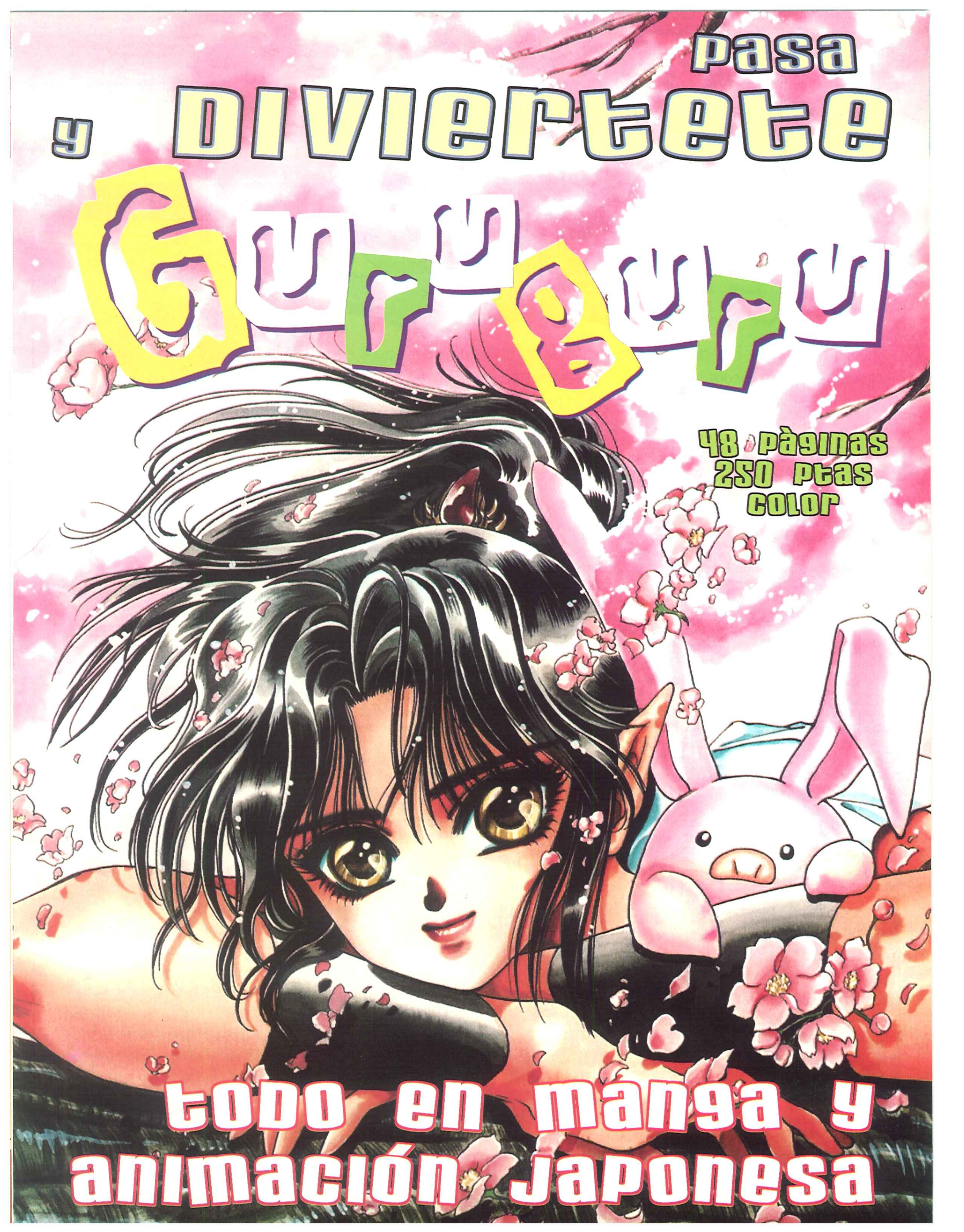


JUICIO FINAL:

Como decía al principio el juego es muy bueno. A quienes no le hiciese gracia el 1seguramente esta secuela les convenza por todo lo que le han añadido. Y mirad, por poco que os atraiga siempre será un buen puente hasta la salida del *arcade* ***KOF2001***. ¿No?

Por cierto, me gustaría citar para acabar que el personaje a la izquierda de este texto está bastante mal adaptado y que sus poses de *opening* y victoria son bastante cutres teniendo en cuenta que en la saga ***KOF*** cuenta con más *frames* de animación (aunque sea sólo en dichas poses).

Mr.Karate



pasa
y Diviertete
Guru guru
48 páginas
250 ptas
color
todo en manga y
animación japonesa



Tras largos años de espera, la secuela de uno de los títulos que revolucionó el mundo de los videojuegos ya esta aquí. Sí, hablamos de Parappa The Rapper 2 que ya está a la venta en el mercado nipón para la consola PlayStation 2 (desde el 30/08/2001).

Sí, estáis leyendo bien, por fin *Masaya Matsuura* nos deleita con la segunda entrega de un juego ya clásico (*sin contar* ***UnJammer Lammy*** *y su banda de rock*).

La mecánica del juego no parece haber sufrido demasiadas modificaciones. Para los que no la conozcáis voy a haceros un poco de resumen:

En cada fase nos encontramos con un maestro que nos dará lecciones de temas variados a golpe de *rap* y *hip-hop*. ¿Y cómo debemos hacerlo nosotros? Muy sencillo, ¿Quién no ha jugado nunca al juego Simón? Pues bien, la mecánica es muy parecida. El ya citado maestro nos dará una secuencia de botones al ritmo de la música que nosotros deberemos repetir perfectamente, y así ir sumando puntos y subir el nivel de ejecución. Para acabar bien la fase deberemos tener una puntuación de *Good* (como mínimo) y así pasaremos a la siguiente. De no conseguirlo deberemos repetir la canción. Esto tiene su cosa curiosa, ya que al hacer mal las canciones muchos elementos irán variando por todo el escenario, y sobretodo cambiará la música, que sonará como si los instrumentos estuviesen desafinados.

Terminadas las explicaciones pertinentes para los que no conociesen el juego (*si es que todavía hay alguien*), prosigamos.

En lo que a la trama se refiere deciros que esta vez *Parappa* lo tiene un pelín más crudo que en la primera parte, que como recordaréis lo único por lo que hacía todo era para que su amiga *Sunny Funny* se enamorase de él. Pues bien, esta vez su misión será salvar *Parappatown*. La ciudad está siendo invadida por un grupo de malvados llamados "*Noodle Group*" (*algo así como el grupo de los fideos*). Este maligno grupo tiene la extraña habilidad de convertir toda la comida en fideos, y *Parappa* deberá detenerlos para poder mantener su puesto de trabajo veraniego en una hamburgueseria. Y si todo esto no parece suficientemente complicado, además su amada *Sunny* come fideos y cae en redondo por la





LA SERIE DE ANIME



Los japoneses tienen en sus pantallas desde hace unos meses la serie de anime de Parappa the Rapper, realizada conjuntamente por J.C. Staff y Production I.G., con producción de la Fuji TV.

Pese a que tiene efectos digitales, no podemos decir que sea una maravilla. Tiene guiones muy, pero que muy infantiles (de esos en los que el malo-maloso de turno hace lo que sea y luego se arrepiente para que los niños se sientan bien con él).

LOS NUEVOS PROFESORES DE PARAPPA

Él hace las mejores hamburguesas de Parappatown, y será el jefe de nuestro protagonista en el juego.

Una hormiga, guía espiritual de Parappa, que le enseñará una gran lección.

El maestro Cebollino regresa con id a saber qué intenciones. ¿Será ahora profesor de Gimnasia?

Sobre este pulpo peluquero no sabríamos decir su sexo, pero sí que se pirra por coger a Parappa y hacerle un peinado afro.



Y aquí nuestro protagonista dispuesto a afrontar lo que sea

Moosesha es la predecesora de Mooselini, y es una profesora de colegio un tanto demoníaca. Su aspecto dice bastante de ella.

ingestión de estos (*Dios mío, tanto esfuerzo en el primer juego para nada, pero seguro que es una falsa alarma y al final se pone bien*).

Menos mal que nuestro singular héroe tendrá la inestimable ayuda de sus grandes amigos *Pj Berri* y *Lammy & The Milk Can Band*.

Dejando de lado la historia y los personajes, deciros que el apartado gráfico seguirá teniendo su aspecto de siempre, es decir, personajes totalmente planos, lo que sí que se verán mejorados son los escenarios, que esta vez y haciendo uso del potencial de la **Playstation2** veremos cómo ya no son en *2D*, tal y como sucedía en su predecesor, sino que ahora son *3D* y con varios tipos de efectos gráficos que ya hemos podido ir observando en varios títulos de esta máquina.

Y el apartado sonoro será increíble, como en la primera parte. Melodías de *rap* que se nos quedarán pegadas y que no podremos quitarnos de la cabeza hasta que encontremos la banda sonora completa, que seguramente no se hará de esperar mucho.

Aparte de todo esto, os contaré que el lanzamiento de ***Parappa The Rapper 2*** ha venido precedido por la puesta en escena de una serie de anime que se emite actualmente en Japón



(orientada totalmente al público infantil, con guiones que cualquier gran fan de *Parappa* no podrá soportar -avisados quedáis-). En nuestro CD de este mes os incluimos el *opening* y el *ending* de esta serie de dibujos.
Y por mi parte nada más que deciros...

"I gotta believe!"

Zer0SitH
Zer0sith@hotmail.com

Angel Blade

NEO TOKYO GUARDIANS



Los seguidores de los juegos de estrategia que lleven poco tiempo en el mundillo se sorprenderán con este título de hace algunos años con aspecto anime en el que manejaremos a unas chicas de aire muy similar a las de Silent Möbius y que además juegan el papel de policías en un Neo Tokyo lleno de maldad y enemigos típicos.



La mecánica de ***Angel Blade*** es bastante sencilla de comprender, ya que sigue al pie de la letra todas las características típicas de los juegos de estrategia.

El que no saliera de Japón no es obstáculo para jugarlo, ya que la historia nos guía consecutivamente sin tener que tomar prácticamente ningún tipo de decisión.

Lo único que tendremos que hacer es luchar y luchar en numerosos combates tipo ***Tactic Ogre*** o ***Final Fantasy Tactics*** (que a fin de cuentas es lo mismo).

En este juego se nos presentan todos los personajes principales desde el comienzo, empezando por *Shôta Midorikawa,* el típico chico protagonista rodeado de mujeres. Después tenemos a *Natsuki Akatsuka*, *Misa Momoi*, *Reiko Aoyama*, *Makoto Kouga* y para terminar Saeko Shiraishi que es la jefa de todo el grupo de *Neo Tokyo Guardians*.

Saeko es la encargada de ordenar los ataques y estrategias e incluso nos guiará por un muy recomendable *training* que nos enseñará cómo realizar todos los diferentes ataques que posee este juego.

Las luchas son muy parecidas a las de todos los juegos de este género, sin aportar ningún detalle nuevo. Esto es quizás lo que menos dice en su favor.











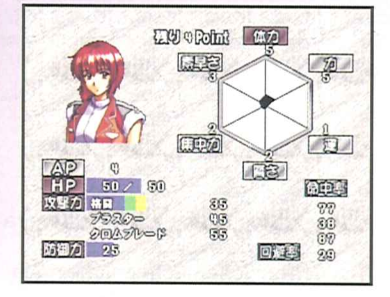
Aunque en estas fotos no se vean los cuadritos para moverse durante los turnos, estos aparecerán en el momento de la acción.
Como es típico en estos juegos, al acabar el movimiento de los personajes protagonistas le tocará a los enemigos su turno de acción.







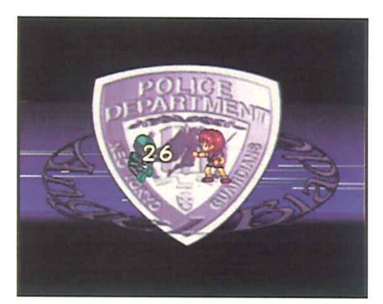
¡¡Ataque por dos flancos a un enemigo masilla!!



Aquí podemos ver el status de los personajes



He aquí una pantalla que indica el éxito del Bonus Mission.



Escena de ataque una vez seleccionado el golpe a realizar.

Pero por otra parte es bastante adictivo y las luchas no se hacen pesadas, ya que entre cada combate la historia avanza y se nos muestran escenas de todo tipo, amor, acción, humor... que le dan un poco más de vida al juego.

Para los que no hallando tenido nunca la oportunidad de jugar a un titulo de este estilo, explicare brevemente en que consisten.

Los personajes se colocan en un "paisaje-tablero" dividido en numerosos cuadritos, moviendose cada jugador por turnos. Sólo pueden avanzar cierto numero de espacios, dependiendo de las habilidades de cada personaje. De este modo trataremos de llegar hasta los enemigos y realizar tácticas de ataque-defensa que nos permita vencerles.

Los ataques se dividen prácticamente en dos grupos, los de golpe directo (en los que es necesario que el enemigo esté justo al lado) y las magias (que pueden dañar a enemigos distantes).

El aspecto gráfico está bien cuidado. Las animaciones en general están bastante conseguidas y los ataques y magias son contundentes. Se echa en falta la típica presentación de *anime* con su canción...

Las músicas no destacan en ningún momento, pero acompañan bien la acción, que es lo importante.

Angel Blade es un buen juego de estrategia que no llega a la altura de los principales representantes, pero que por otra parte brinda la oportunidad a los amantes de la estrategia de jugar a un titulo con aspecto *manga* (que los medievales nos salen por las orejas).

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

Hay quien dice que ser redactor de una revista de videojuegos es un chollazo...juegas a lo que te gusta, lo comentas y te pagan. PERO CLARO ¿Qué sucederá cuando os pongan a comentar un simulador de niñato-que-se-apunta-a-la-autoescuela-para-gustarle-a-una-niña-no-poco-superficial en un perfecto japonés? ¿Dónde tiene el DualShock el botón de suicidio? ¡Uahh!



KURUKURU MARUMARU

ESTRÉLLATE COMO PUEDAS







"Obviamente no podréis conformaros con hacer una birria de artículo "basado" en la intro y el menú de opciones sólo porque no sepáis qué demonios trata de decir la instructora en la primera pantalla ¿VERDAD? Estaría feo." Por eso aquí vuestro redactor que tanto os quiere (*y agradece que comprando la revista financieis su colección de ladillas con sabor a queso*) se ha pasado innumerables horas aprendiendo cosas tan útiles como circular por la izquierda y que antes de esquivar a un tigre por la selva hay que poner el intermitente (*basado en hechos reales..^o^ juass*) y así poder llegar hasta el (casi) final del juego.

KuruKuru MaruMaru es un juego exclusivo para *PlayStation* de la factoría **Hudson** (*de la compañía que dio vida a la saga* ***Bomberman***, ***Bloody Roar*** *o* ***Momotaru Densetsu*** *nada demasiado malo puede salir* ^_~) que vio la luz el 1 de Marzo de este año 2001, siendo una de las tres únicas incursiones de esta compañía en el género de las carreras de conducción para **PSX** (los otros dos son el ***Bomberman Fantasy Race*** y el ***Chiki Chiki Machine Takeshi Race***, aparecido este Agosto y al que deseamos tener en breve en nuestras fehacientes garras).

La temática principal se centra en que nuestro protagonista saque su carnet de conducir (a ser posible, y si queremos que nos sean desvelados los secretillos del juego, con alta nota), lo cual no será fácil... y menos para nosotros, occidentales, que entendemos a cachos las indicaciones de una profesora que nos explica minuciosamente en la lengua del lejano *Zipango* los pormenores de hacer un giro a la derecha en un cruce transitado.

La historia interminaaable

Si, amigos, es lo de siempre. El pobre *Wakaba* es un apasionado de la reparación de coches, que trabaja codo con codo con su amigo y rival *Matsui* (*como no se llame así degollo a la dobladora de la chica protagonista por pronunciar un japonés tan pastoso*) en el taller mecánico de *Mr.Klaxon*. Se da el caso de que *Matsui* tiene carnet de conducir, pero *Wakaba* no. Alguien se preguntará cómo es eso posible teniendo esa afición. La respuesta yo no la se, pero nuestro protagonista se empieza a plantear seriamente sacarselo al ver cómo queda en ridículo ante *Kurachi*, la chica que le gusta, un día que ella propone irse de compras (*o a recolectar chirimoyas... no me acuerdo*) en un descanso aprovechando que *Mr.Klaxon* (que por cierto, es un claxon de verdad pero con piernas, jijiji) les ofrece un coche recién reparado. Claro es está, ¿De quién se empezará a enamorar *Kurachi*? ¿Del pobre palurdo sin carnet o de *Matsui*?

Es el momento de que *Wakaba-Kun* se plantee seriamente ir a la autoescuela. Allí tendrá que superar las no pocas pruebas que los profesores le pondrán en cada una de las 18 fases (*de las cuales seis tienen dos partes y una tiene tres, lo que dan un total de... 2 + 2 = 98 - 6 millones... no se, muchas*).

Algunos de estos

profesores serán chicas ^_^ y alguna que otra con coletas (*lo cual es para mi una gran "motivación", jejeee*). De entre ellas destacaría a *Navi* y a *Mission*, dos chicas totalmente opuestas que nos harán reír una por su desparpajo y otra por su exceso de disciplina capaz de decirle a este macarrilla que se quite la gorra en su sacrosanta presencia y que por ello se disculpe con toda educación.

Sólo... ¿conducir?

En absoluto. En el mundo en que se desarrolla ***KuruKuru MaruMaru*** el carnet de conducir es algo así como ganar en el vetusto ***Humor Amarillo***. Vayamos por pasos.

Las pruebas, como he dicho, son muy variadas y parten de lo más común hasta lo más estrambótico. Tendremos que cubrir desde las clásicas pruebas como hacer una maniobra de cambio de carril o giro en un cruce, hasta llevar un huevo en el capó y evitar que se caiga en las curvas. LA LOCURA. Aunque mi favorita es una que propondrá *Navi*, que nos situará en el principio de un puente que tendremos que cruzar quemando neumáticos y esquivando numerosos... una especie de...de... *cosa-marrón-con-ojos-que-da-saltos-y-me-quiere-machacar-jua-jua-se-va-a-joder-porque-yo-cambio-de-carril-más-rápido* hasta la meta.

[Cuadrado] para acelerar, [Círculo] para frenar, [Triángulo] para manejar el freno de mano, [X+Dirección] para alternar las marchas de nuestro *mini*, [L1+R1] para mirar hacia los lados (lo cual es de lo más peculiar, pues no olvidemos que estamos aprendiendo a conducir, y ganaremos puntos mirando las señales y los puntos conflictivos... y os aseguro que muchas veces esos puntos os salvarán de un *GameOver*), [L2 Y R2] para los intermitentes y... [Select] para arrancar el motor del coche (*no os demoréis, que a mi me han suspendido varias veces por tardar, claro que yo estaba al teléfono y la profesora se llevó un virtual rodillazo en la tráquea por ser poco comprensiva ¬_¬*). Ah, lo olvidaba, el botón más importante de todos: [Start], para saltarse las estúpidas explicaciones de los profesores, capaces de tenernos 5 minutos dándonos a entender cómo avanzar dos metros y girar a la izquierda.

Para pasar cada prueba no basta con llegar a la meta. Se nos tendrá todo en cuenta (velocidad, tiempo sobrante, respeto a las normas, precaución, uso de intermitentes... todo) y sólo superaremos la fase si hacemos un mínimo de 71 puntos. Esto se puede lograr con varias tácticas como hacer medianamente bien todo, descuidar aspectos en favor de puntos extra por tiempo ahorrado, ir despacio pero obtener el máximo reconocimiento a la prudencia, etc.

Parece divertido. ¿Cómo anda de extras?

Además de los divertidos *Mirror Mode* de cada profesor/profesora, se presentarán a medida que los conozcamos algunos secretillos que descubriremos al obtener brillantes puntuaciones en cada examen, jugando con los mapas alternativos.

¿Pero hay algo más?

Hay que destacar el motivo especial que nos llevó a elegir ***KuruKuru MaruMaru*** como juego frikoso a comentar: La banda sonora.

No hay que ser ningún entendido para quedarse con la boca abierta al comenzar la primera fase y descubrir que la música de fondo es... ¡¡¡El *opening* de ***Heidi***!!!! ^___^ y no es la única pieza conocida pues, además de innumerables piezas de música clásica, nos iremos encontrando según vayamos pasando fases, con versiones algunas cantadas y otras en *karaoke* de temas como ***White Love*** de las *Speed*, ***Timing*** de los *Black Biscuits* (canción que triunfó hace la tira de años y que, como vemos, aun no se ha olvidado en Japón), los míticos ***Ai no Shirushi*** y ***KoreGaWatahiNoikirumi*** de las *Puffy* y un montón más de esas que suenan a todo el mundo pero que solo los *JPoperos* saben poner nombre y autor.
Todo esto y algunas obras originales se las debemos al buen hacer de **SuperNova**, del estudio **JWave** que con tan buen criterio ha escogido **Hudson** para la ocasión.
El *opening* lo tenéis en el CD ¿Qué os parece?

Y ya que estamos con la banda sonora, hablemos del aspecto técnico de este juego. Con una estética a lo ***Parappa The Rapper*** y un entorno 3D que a muchos recordará a la saga ***Choro Q*** (pero con un *engine3D* 10 veces más estable), su simpleza no defraudará más que a aquel que se olvide de que está en un simulador y que las vistas externas no pintan nada.

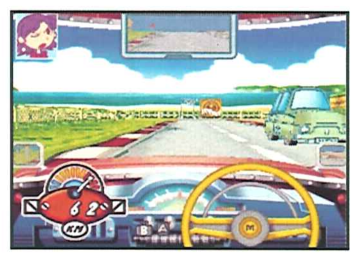
Me estoy extendiendo más de la cuenta. Solo me queda rezar por que *MrKarate* tenga espacio en el CD para poner algún Mp3 que extraeré de la banda sonora.
Sí, es de *PlayStation*, aunque no muy antiguo (es de este año), pero que te pongan la canción de **Heidi** en el coche mientras una profesora de 15 años con coletas te dice que esquives un tigre MOOOOLA Y MUUUUCHOOO.

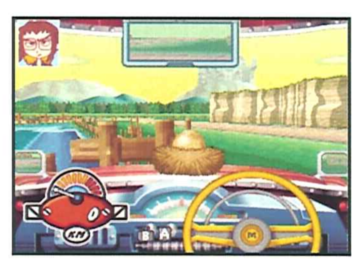
Amano
amano_ai@retemail.es



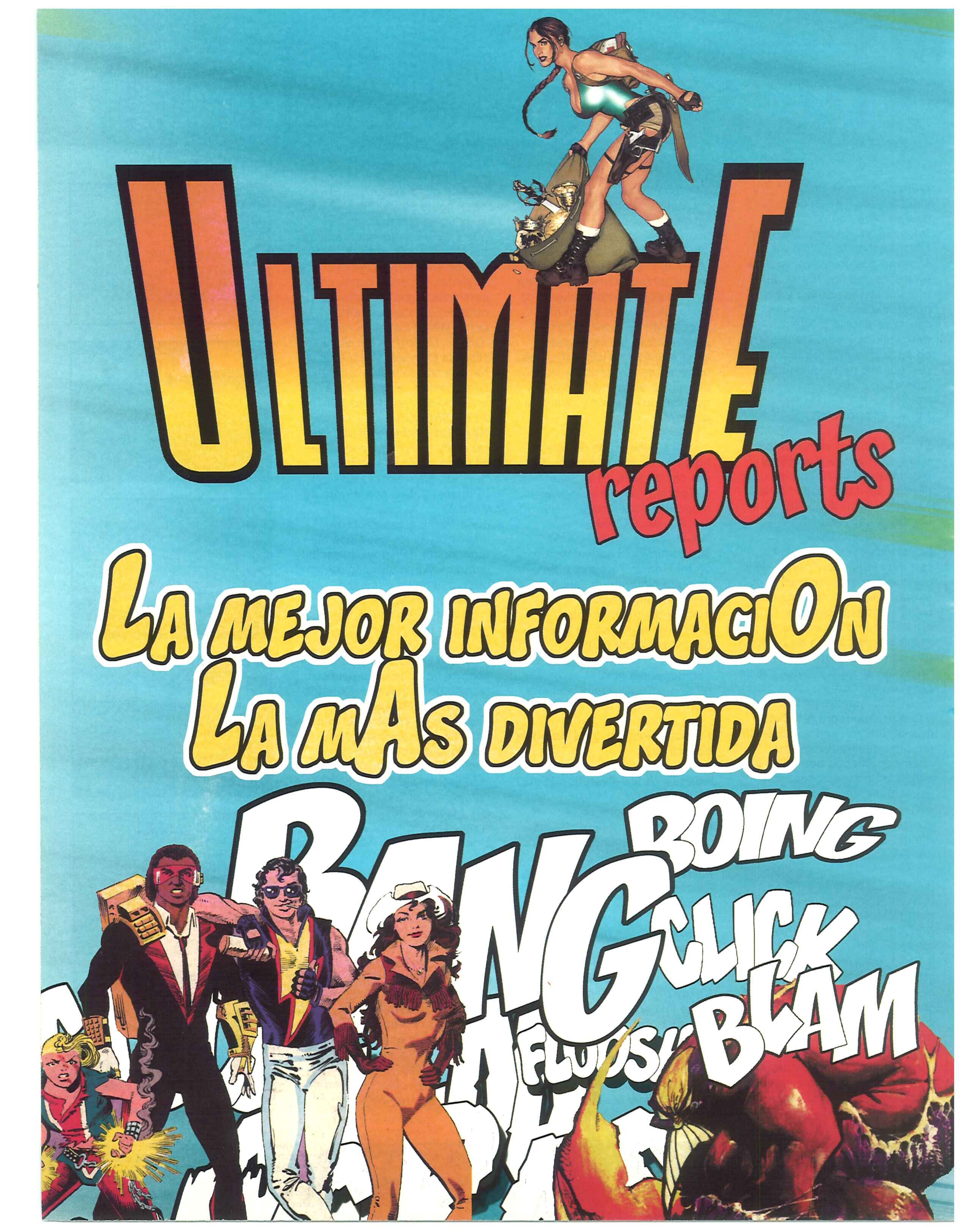












ULTIMATE
reports
LA MEJOR INFORMACION
LA MAS DIVERTIDA
BANG
BOING
CLICK
BLAM

Forget me not

フォーゲットミーノット

—パレット—

Una oportunidad. Una oportunidad es lo único que Forget Me Not - Palette - ha necesitado para demostrarme que no iba a poder escapar de él hasta ver sus finales y conocer los entresijos de una historia genial aderezada con el aditivo de un juego de puzzle/inteligencia. Lo habéis adivinado: Se me cae la baba.



Por norma general uno consigue un juego, lo prueba, lo juega un ratito y lo guarda. En este caso la cosa fue conseguir ese juego, probarlo, pasar una noche entera con los ojos como platos destripándole todos los finales, flipar con la intro que cobraba sentido a medida que iba pasando de escenas, y guardarlo 10 horas después... para retomar la partida más avanzada y ver el final que, por cierto es de esos que ponen en jaque a los redactores al no saber si dar prioridad a compartir sus emociones chafando el final o si dejar a todo el que se interese en vilo respetando a los que pueden hacerse con el juego.

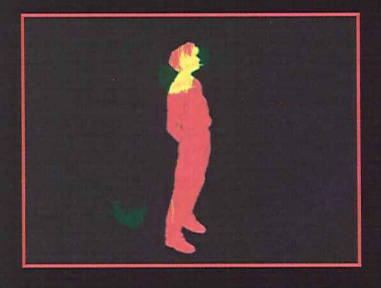
Forget Me Not -Palette-, para la ya anciana **PlayStation**, es una de las más recientes producciones de **EnterBrain**, una compañía con carisma en el mundillo que se ha ocupado de nutrir la mayoría de sistemas contemporaneos con títulos como los cuatro capítulos la saga ***RPGMaker*** y su adaptación a **PC** (*que ha sido traducido a gran cantidad de idiomas por aficionados y que sigue teniendo cierta popularidad*), los *3D y 2D* ***Fighting Creator*** y ***Ongaku Creator*** (un original juego de diseñar el paraíso) así como títulos puntuales de lo más recalcables como ***Panzer Front*** o la versión de **Game Boy Color** de ***Shin Megami Tensei Trading Card: Card Summoner***.

Como veis se trata de una modesta compañía que sabe lo que hay que saber a la hora de programar juegos, como el que hoy tenemos entre manos y que vio la luz el 26 de abril del presente año siendo, hasta la fecha (y con toda probabilidad, por el resto de los tiempos) el último juego de esta compañía en la 32*Bits* de **Sony.**

Afú como te enrollas... ¿Qué decías de la historia?

Forget Me Not es originalmente el nombre de una novela de *Yoshitaka Nishida* que tuvo un cierto éxito (pero que es casi imposible de encontrar pues no ha trascendido a occidente) y que da nombre al juego pues se trata de una adaptación realizada por una sección de **EnterBrain.** Un modesto equipo de no más de 50 personas que ha convertido







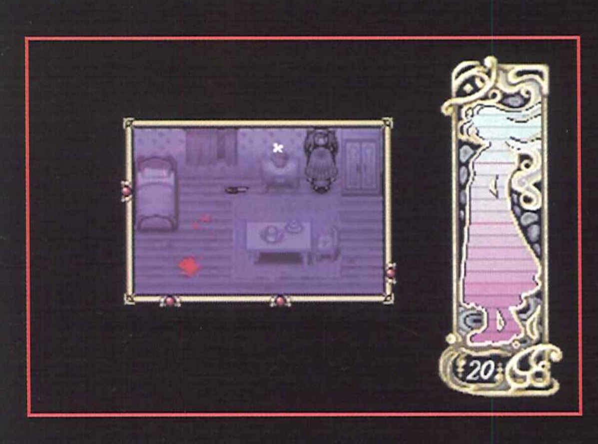


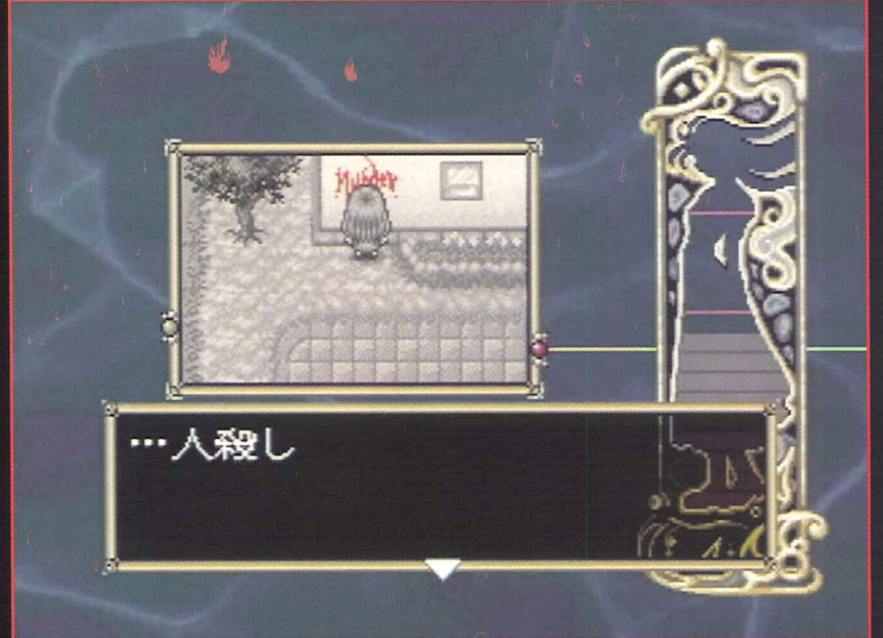
una historia que, claro, no es una de esas novelas comerciales estadounidenses pero no está carente de originalidad e intriga (*y eso que mi japonés no me da precisamente para hacer un análisis literario...*).

Como os decía, la historia nos pone en principio en el papel de *Shianosu B. Shyan*, investigador de profesión y escritor por afición. Su vida discurre como una de sus novelas hasta que alguien se para ante su puerta y le dispara. No le mata, ni siquiera le da pero ,con asombro descubre que la silueta tras el cristal opaco le resulta tan conocida que le asusta, especialmente cuando nos insta a coger el teléfono antes de que suene para recordar la historia de *B.D.* (sea quien sea). Y el teléfono suena. Y de alguna manera hemos entrado de lleno en la mente de una niña que no recuerda nada. ¿Cómo hemos llegado "ahí"?¿Por qué hay sangre por todas partes?¿Por que veo la silueta de la persona que me ha disparado por todas partes y sigo sin reconocerla?¿No tiene familia esta niña?¿Hay que ser un tuberculoso maleducado para escribir en revistas de la competencia? *(jujuju, levántate y anda*)
De una manera que solo entenderemos al final de la serie tomamos el relevo en la historia controlando a *B.D.* (*Born from Disaster se llama...os podéis imaginar*) en su lucha por re-descubrir unos recuerdos que con sumo cuidado se ocupó de ocultar desde aquel día en que se despertó con su camisón lleno de sangre descubriendo el cadaver de una persona en una habitación contigua.
Nuestro objetivo como *Shianosu* es zambullirnos una y otra vez en la mente de *B.D.* a fin de aclarar un misterio que, literalmente, dará sentido a su vida. Desconocidos interrogados en cintas de video, recortes de periodico, animales muertos y recuerdos personales irán dando forma a ***Forget Me Not -Palette-*** en un universo perfectamente consolidado por su autor, *Nishida*.

Buena historia pero... ¿Es Jugable?

Absolutamente. La mecánica del juego es el puzzle y el misterio. Iremos deambulando por la casa en busca de, digamos, "recuerdos emparejados". Os explico: El *mapeado* se extiende por un gigantesco inmueble lleno de recuerdos de mayor o menos importancia Y "Escenas", que son partes e tu memoria a las que accedemos mediante el





análisis de un objeto importante que nos transporta a la parte mala de nuestros recuerdos en la que solo distingues por siluetas que solo podrás reconocer plenamente cuando dicha silueta la percibas en un lugar cuyo recuerdo sea menos dramático, rodeando así un callejón sin salida que nuestra memoria nos tiende. Por ejemplo:

Empezamos en nuestra habitación sin recordar ni cómo somos, lo cual tiene arreglo pues tenemos un espejo que, mira tu por donde, resulta ser la puerta a una "escena" en la que nos encontraremos, entre otras siluetas asequibles, dos que no podemos recordar lo que son...una de ellas es un cuchillo, y lo descubriremos si avanzamos hasta una habitación en la que encontraremos que sus siluetas coinciden, regresando pues a la habitación inicial y descubriendo su verdadera forma. Esto, literalmente, expandirá nuestras capacidades pues ciertos recuerdos (los más importantes) aumentan nuestra capacidad de desplazamiento, ya que partimos con un valor de 3, que no nos servirá de mucho para explorar una casa llena de muros de cristal q nuestra mente crea para retenernos y que nos consumirá un punto de dicho medidor (que habremos de completar hasta los 20...y que no volverá a ser tan fácil como encontrar un cuchillito).

Interesante...Y técnicamente ¿Qué tal?

.

Bueeeeeeeeno... la verdad es que gráficamente el juego no sorprenderá a nadie que haya jugado a una consola desde la aparición de **SuperNintendo** pero...hay pocos personajes y no están tan bien animados como para destacarlos. De cualquier modo ***Forget Me Not*** cuenta con un ilustrador (*cuyo nombre me gustaría saber pero que nunca lo veo en los créditos*) que se ha sacado de la manga unas preciosas ilustraciones para ilustrar los eventos importantes del juego (*como los recuerdos sobre tu padre, la personalidad de tu madre, las noches en que B.D. se despertaba en mitad de la noche sobresaltada por la presencia de "El hombre del sombrero"*) en modo de pseudo-animación.

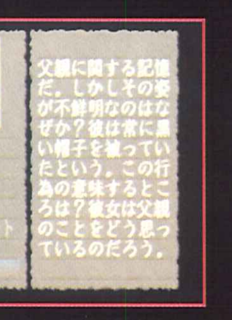
La intro del juego la podéis encontrar en el CD de la revista, y a mi, que sé lo que significa cada escena, me resulta GENIAL. *Mr.Karate* se queja porque no es cantada pero la melodía es bonita y tiene personalidad. Por cierto, en el staff he visto que la intro la ha hecho una sola persona ^_^ es una pasada.

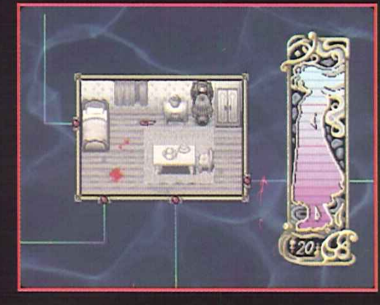
La banda sonora también me parece excelente. Los temas acompañan a la perfección y crean una gran tensión acorde con la desesperación de ir de un lado a otro buscando pistas sobre donde encontrar la próxima reminiscencia.

Ojalá este juego saliese en un idioma más accesible. Ojalá tuviese más espacio para explicar los truquillos que le he sacado al límite de movimientos. Ojalá tuviese una cama para dormir ahora que amanece. Ojalá *Shianosu* no fuese un producto de la imaginación traumatizada de... Woopsss!!!

Amano
amano_ai@retemail.es













POR 1000 PELAS ...
TU RACIÓN MENSUAL DE MANGA.
#1
Hentype
TODO SOBRE EL MANGANIME HENTAI JAPONÉS
JUEGOS-H
BRUTISH MINE
SLAVE BAZAR
GINIRO
MANGANIME-H
ANI-DOUJIN
MIDNIGHT PANTHER
MAGICAL TWILIGHT
YOIYAMI DOLL'S
DOUJINSHIS
1000
MIL PESETAS
BANCO DE ESPAÑA
Guruguru
250 Ptas
#7
manga
Wataru Yoshi

Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Color, y por último Game Boy Advance. Esta es la carrera que ha seguido Nintendo para crear la portátil más potente e increíblemente impactante lanzada hasta la fecha. A ella dedicamos nuestro primer especial. A ella y a los mejores juegos editados o con vistas a aparecer.

GAME BOY ADVANCE™

LA PORTÁTIL DEFINITIVA (HASTA QUE SALGA OTRA GAME BOY)

Muchos son los años y los proyectos que han pasado por nuestras manos hasta que **Nintendo** ha encontrado la formula perfecta para combatir al aburrimiento, **GBA**, una consola con la potencia de una 32 *bits* y el carisma de las primeras **GB**s aparecidas allá por 1989. Sin duda alguna estamos ante una de las consolas más importantes de todos los tiempos.

¿Y qué me lleva a hacer esta afirmación? Paso a comentaros el porqué.

Todo empezó en Agosto de 1999, cuando **Nintendo** hace el anuncio oficial de la creación de una nueva portátil. Una portátil que revolucionará el mercado. Y vaya si lo hizo...

Nintendo nos ponía la miel en la boca diciéndonos las características técnicas de un "pequeño gran monstruo". Con un procesador central *RISC* de 32 *bits*, una resolución de 240x160 *píxeles*, capacidad de representar 32.768 colores, las mismas dimensiones que **GBC** pero con una pantalla más grande (con unas medidas de 40,8 mm x 61,2 mm), un peso insignificante, y un precio casi menor que el propio peso de la consola (9.800 ¥ en Japón), hacían preveer que se nos abalanzaba un pequeño gran monstruo.

Pero quizás lo más importante sería la posibilidad de jugar a los juegos de las anteriores **GB** y **GBC** sin ningún problema.

La consola la presentó al publico por primera vez *Atsushi Asada*, vicepresidente de **Nintendo Co, LTD**, el 24 de Agosto del 2.000, durante el ***Spaceworld*** de ese año. Se formó tal revuelo con la consola, que los japoneses se daban de tortas por verla en el expositor en el que se encontraba. Sus 4 botones de acción, su altavoz, la posibilidad de conectar 4 a la vez, su larga lista de títulos que encabezaban compañías como **Capcom**, **Konami**, etc, hacían de esta consola la más deseada de los últimos tiempos. La verdadera revolución llegó con los juegos, cuando se vio de lo que era capaz esta maravilla. Unos gráficos de ensueño, un sonido con una calidad sorprendente en una portátil... en definitiva, "La máquina".

Llegó el momento del lanzamiento en Japón, un buen día 21 de marzo del 2001. Los afortunados japoneses hacían colas kilométricas delante de las tiendas para hacerse con una **GBA** y alguno de los juegos aparecidos (***Super Mario Advance***, ***F-Zero Advance***, etc). Y como si de un nuevo disco de *Rocío Jurado* se tratase, se agotó. Obvia decir que **Nintendo** tuvo que reponer unidades, si no se hubiese visto presa de la furia de miles de compradores encolerizados.



El 22 de Julio de este mismo año se puso a la venta la consola en EEUU y Europa (con un precio de 20.990 pesetas en España), en los mismos colores que hasta el momento se habían comercializado en Japón (morado, blanco, rojo transparente, y azul transparente). Las ventas de esta consola en EEUU y Europa alcanzaron cotas muy altas. La gente acudía como moscas a la miel para hacerse con una. Y aún sigue expandiéndose como si de un virus se tratase. ¿Seremos capaces de detener esta plaga?... Yo personalmente creo y espero que no.

Snatchor
Snatchor@yahoo.com



Castlevania
CIRCLE OF THE MOON

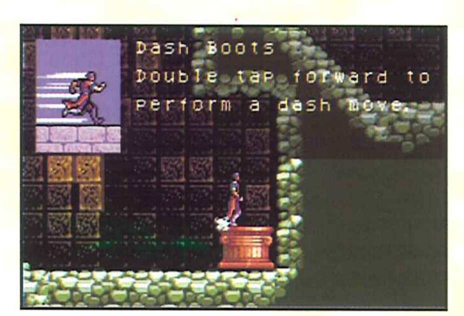
Una vez más Konami nos trae una nueva entrega de su prestigiosa saga Castlevania, siguiendo el estilo que se usó en el Symphony of the Night de PSX, es decir, un puro laberinto con forma de castillo lleno de secretos, esqueletos, medusas, espíritus...
Parece que a los aficionados de esta saga no les ha gustado mucho el paso de las 2D a las 3D, por lo que Konami ha decidido retomar su tradicional forma de realizar esta saga, y es que todos sabemos que un buen Castlevania tiene que estar en 2D, y más si es en Game Boy Advance, que ya ha demostrado con creces su potencia en este apartado.
Esta vez la historia se desarrolla en la Austria de 1830. Dracula revive otra vez y nos toca salvar el mundo.









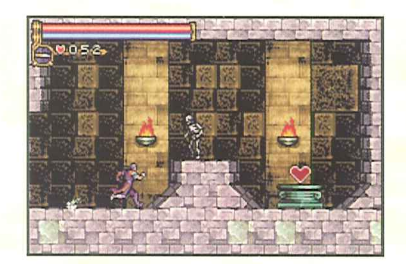


Como ya ha pasado más de una vez en estos titulos, el destino de la tierra está en manos de un "NO" descendiente de la prestigiosa familia mata vampiros *Belmont*. Esta vez el protagonista es un joven llamado *Nathan Graves* que, armado con el legendario látigo "*Vampire Killer*", tendrá que acabar con Dracula (al que han dado fin una y otra vez ha base de latigazos en los piños).

También podremos ver a otro valeroso joven llamado *Hugh Baldwin*, hijo de *Morris Baldwin* del que a su vez *Nathan* es discípulo, por lo que *Hugh* le tiene bastante desprecio, ya que él no fue elegido por su propio padre como alumno.

El juego se desarrolla de igual forma que el ***SOTN***. Tenemos que encontrar *items* que nos dan habilidades especiales (como saltar más alto, empujar cajas y piedras, rebotar en las paredes, doble salto o botas para poder correr).

Dispondremos de un menú en el que podremos mirar las cartas de magia (un muy importante apartado del juego). El menú de *items* está formado por armaduras y guantes que le dan habilidades especiales a *Nathan*. También tendremos



Encontraremos habitaciones con un item en forma de corazón que nos subirá el límite de los mismos. Los corazones son muy útiles en todo el juego y sirven para poder lanzar armas arrojadizas como los cuchillos, hachas, cruces, etc...



También podemos encontrar zonas del castillo con un item en forma de jarra. Esto nos subirá el porcentaje máximo de vida. Muchos de estos item están ocultos tras paredes que tendremos que romper para poder encontrarlos.

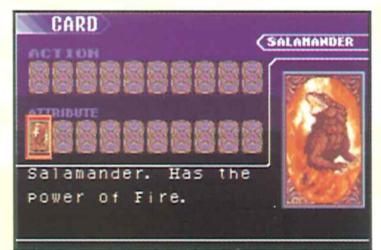








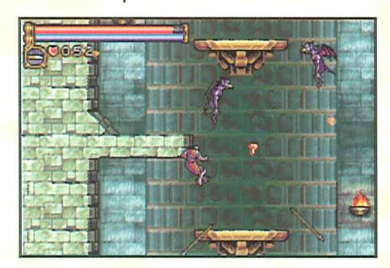




Estas habitaciones son las más útiles de todo el juego, al brindarnos la oportunidad de grabar datos y reponer toda la vida y corazones (un auténtico alivio cuando llevas una hora matando esqueletos y tienes poca vida).

Sobre este texto tenéis el menú de visualización de cartas. Aquí podremos ver una ilustración de cada carta, representada por un animal o dios, y leer el poder que cada una tiene. En total se pueden encontrar 20 cartas.





niveles (fuerza, guardia, suerte...) como si se tratase de un *RPG*, las cuales podemos reforzar con los *items* que tengamos (como armaduras de fuerza, etc).

El apartado de las cartas de magia es lo más novedoso de este ***Castlevania***, y a su vez lo más importante, ya que podremos usar magias y habilidades muy útiles para poder terminar el juego.

La forma de utilizar estas cartas es muy sencilla. Disponemos de un total de 20 cartas que tendremos que quitarle a los "bichos" del castillo derrotándolos. Algunas cartas están muy escondidas o son difíciles de robar, por lo que es muy aconsejable ir siempre con la suerte al máximo. Después sólo tenemos que entrar en el menú de cartas y elegir una combinación de dos. Cada combinación da una habilidad diferente, por lo que disponemos de ¡100! combinaciones distintas en las que podemos encontrar todo tipo de ataques y protecciones, como espadas de fuego o hielo, látigos eléctricos, guantes para poder realizar combos de puñetazos, pistolas, escudos protectores, aliados que nos ayudan disparando o arremetiendo contra los enemigos, e incluso dispondremos de invocaciones (sin duda los ataques más poderosos del juego). Es decir que tenemos 10 ataques de elementos, 10 escudos de protección, 10 invocaciones, 10 aliados, 10 armas diferentes arrojadizas, etc hasta las 100 combinaciones diferentes de cartas, que hacen de *Nathan* el personaje más poderoso de todos los ***Castlevania*** aparecidos hasta el momento (más inclusive que el propio *Alucard*).

Lógicamente, disponemos de un valioso mapa de las zonas ya visitadas del castillo, al que podemos acceder pulsado el botón *select*.

Ya se sabe que las comparaciones son odiosas, pero la verdad es que el ***Symphony of the Night*** es mejor que esta versión, lo cual no quiere decir que esta entrega de **Game Boy Advance** esté mal (de hecho este ***Castlevania*** a mi parecer es el mejor de toda la saga después de la obra maestra que se creó para **Playstation**).

La duración del ***Circle of the Moon*** es bastante menor que la de su hermano mayor, ya que el castillo no se da la vuelta y el porcentaje máximo es del 100% frente al más del 200% que posee el ***SOTN***. Tampoco dispone de personajes ocultos, aunque quién sabe, viendo lo difícil que era sacar todos los modos y secretos del ***SOTN***, es muy probable que a esta entrega le suceda lo mismo y que dentro de unos meses se empiecen a descubrir miles de secretos al igual que personajes ocultos (que me parece muy raro que *Hugh* no sea seleccionable con algún truco, como pasó con *Ritcher Belmont*). Gráficamente no tiene mucho que envidiar a la versión de **PSX**, ya que los movimientos de personajes están muy bien y los escenarios perfectamente conseguidos, dando ese toque tétrico de toda la saga.

Las músicas están muy logradas para ser una portátil con formato cartucho, pero se nota un sampleado algo inferior al acostumbrado (para que ocupen menos las músicas y entren más), cosa que no ocurre si dispones de una consola de *CD* o *DVD*.

Para terminar, decir que muy probablemente, este juego sea la mejor opción de compra para ***Game Boy Advance*** en este momento, ya que tanto gráficamente como jugablemente está muy por encima de otros títulos que podremos encontrar en el mercado español de esta gran portátil.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



Hay clásicos que nunca mueren, y si existe un beat'em up inmortal, ese es Final Fight.

Hace más de una década desde que **Capcom** inició su reinado en el género a finales de los 80 con la versión recreativa de este título, creando así escuela para el resto de las compañías de *software* de entretenimiento. Aunque no se le puede atribuir la invención absoluta del género, pues si el primer ***Resident Evil*** tuvo su inspiración de estilo en el primer ***Alone in the Dark***, el ***Final Fight*** la tuvo del ***Double Dragon***, aquel que fuera a mediados de los 80 el primer *arcade* que recrease la historia de dos protagonistas que lucharían codo con codo para salvar a una novia secuestrada.

La mayoría de los aficionados coinciden en que ***Double Dragon*** fue el primer *beat´em up* de la historia, pero para aquellos que gustan de escarbar más en la misma, encuentran en el ***Kung Fu Master*** el origen de esta clase de juegos.

Hay que justificar que **Capcom** ha sabido captar magníficamente ideas originales y depurarlas hasta tal extremo que sus excelentes alicientes han evitado toda posibilidad de plagio, creando así un nuevo punto de partida al género.

Pero lo más sorprendente de todo es que pese al paso de los años los más puristas del *beat´em up* han seguido prefiriendo de entre todos los aparecidos en años posteriores a ***Final Fight*** como el *beat´em up* por excelencia. Desde entonces la compañía que dio origen a esta inmortal maravilla no dejó de producir juegos del mismo estilo. Pero ni siquiera las dos continuaciones que siguieron al título que nos traemos entre manos, con todas sus novedades incluidas, llegaron a superar el alto listón de jugabilidad y adicción que se le otorgaron al primero.

Parece increíble que hoy por hoy, en pleno siglo XXI, un *beat´em up* tan antiguo no desentone entre los últimos aparecidos en consolas o recreativas. Su espectacularidad y sencillez de manejo hacen que se siga jugando y llegue incluso a ser versionado a nuestra portátil favorita. Para muchos tener esta recreativa en el bolsillo es un sueño hecho realidad. La fidelidad con respecto a la versión *arcade* es casi absoluta y digo "casi" debido a unos minúsculos detalles en los escenarios que paso a comentar:





Gráficamente es idéntica al *arcade*, superando a la muy bien conversionada versión de ***Super Nintendo***. La versión para la nueva ***Game Boy*** ha respetado detalles de la recreativa original como el que ahora se puedan ver a nuestros protagonistas bajando por la escalera del metro, o rompiendo la puerta de madera que conduce al ring de *Sodom*, pero siguen faltando otros al igual que pasaba en ***SNES*** como puedan ser el no acercarse a la puerta del metro antes de meterse dentro del mismo, los ganchos para agarrarse que no dejaban de moverse cuando luchábamos en el interior del vagón o ver cómo se montan en el pequeño ascensor que conduce al ático de la mansión de *Belger*.

Nuevamente se han censurado, al igual que ocurrió en **SuperNintendo** las prostitutas que nos atacaban en la recreativa. Lo curioso es que en la versión de recreativa distribuida en occidente sí se las incluía. Es más, cuando pegábamos a las mismas tras recibir el impacto de nuestros puños inclinaban el cuerpo hacia adelante e inmediatamente lo dejaban inclinado hacia detrás dejando ver la zona inferior de sus perfectos pechos debido al levantamiento de camiseta que le aplicábamos con nuestros puños. Este detalle que resultó ser un tanto erótico se suprimió en la versión japonesa para consola pues cuando "zurrabamos" al par de "malas mujeres" de turno (*Poison* y *Roxy*) los cuerpos doloridos de las mismas permanecían inclinados hacia adelante, impidiendo apreciar el encanto de los más característicos atributos "femeninos", y lo digo entrecomillado porque de femenina sólo tenían la apariencia, ya que más tarde se supo que se trataban de travestís



Sodom aparecerá en la versión USA como Katana, embistiendo a todo el que se cruce



Cody y Poison codo con codo. Bueno, en realidad trataban de darse mutuamente...



Mediante el cable link podremos jugar a dobles, y los items también se duplicarán.



Una instantánea en la que vemos el item SD de Hagger (1 life up) y el item SD de Jessica (que dota de intangibilidad momentánea).

CAPCOM UNA VEZ MÁS DEMUESTRA SER TACAÑA









Final Fight Zero cuenta con unas ilustraciones nuevas para la mayoría de personajes, a los que veremos con un estilo... antiguo... pocho... Eso está bien si no se tiene en cuenta que Capcom para ahorrarse 4 duros ha prescindido de hacer ilustraciones de Sodom, Rolento, Z-Guy y Z-Cody, con los que ha echado mano al trabajo del Street Fighter Zero 3. Y por cierto, cuando las ilustraciones del SFZero y las del Final Fight se ven juntas quedan la mar de penosas. ¡Que aprovechados!

pertenecientes a la banda de *Mad Gear* (lo cual desilusiono a los admiradores del diseño, que se conformaron con comentarios como "qué buena está el tío"). La verdad es que no era de extrañar, ya que la década de los 80 las féminas en el mundillo de los videojuegos brillaban por su ausencia. Tuvimos que esperar a los 90 hasta que apareciera *Chun-Li* entre tanto machote y conforme fue avanzando esa década con la aparición de la señorita *Croft* y demás, pudimos comprobar que en videojuegos las chicas son guerreras. Volviendo al tema, siento comunicar que en la versión occidental de ***Final Fight*** la única apariencia femenina que veremos será la de nuestra secuestrada *Jessica* ya que como ocurrió en **SuperNES** las atractivas *Poison* y *Roxy* nuevamente son sustituidas por los punkies *Sid* y *Billy*. Una censura que no se llevó a cabo en la recreativa pero que se sigue imponiendo en la consola lo cual resulta un poco decepcionante (alterar el título original y más que se siga aplicando tanta censura en el nuevo milenio...). Al menos veremos cómo el alcalde *Haggar* ve a su secuestrada hija en el televisor ataviada con un vestido rojo a diferencia de la versión japonesa de recreativa, en la que se la veía en sujetador, con lo cual inducia a pensar que una secuestrada no suele estar despojada de sus ropas salvo que haya sido violada, algo tan fuerte que se cortó esa escena en las recreativas occidentales y posteriormente se la mostró vestida en las versiones domésticas. Es por ello que en la versión japonesa de **GBA** aparece también vestida con su traje rojo, y es comprensible porque una cosa es ver a unas provocativas prostitutas y la otra es ver llorando a una secuestrada medio desnuda.

Otra interesante diferencia a señalar es que en la primera fase de *bonus* cuando terminamos de destrozar el coche y viene su propietario y se pone a llorar por lo ocurrido, en la versión occidental dice "*Oh, my Car*" cuando en la versiones orientales y en todas las versiones de recreativa del mundo dice "*Oh my God*". Es curioso, pero fue en el ***Final Fight*** cuando **Capcom** inventó esta original fase de *bonus* que luego se rescató en el ***Street Fighter II*** Pero más curioso fue

creer en su día que el ***Final Fight*** era el ***Street Fighter II***. No sólo lo decía la gente sino que también se pudo leer en alguna prestigiosa revista del sector, y es que ver un juego de lucha que tenía como primer protagonista seleccionable a un japonés tan parecido al del ***Street Fighter*** haciendo la patada tornado característica del mismo dio un poco que pensar hasta que a principios de los 90 apareciese la autentica 2ª parte del *one vs one* por excelencia.

Anécdotas de versiones aparte, paso seguidamente a comentar lo que se esconde en el cartucho que nos traemos entre manos.

En primer lugar destacar la bonita pantalla de presentación en donde se nos muestra a los protas con ilustración del dibujante *Shinkiro*, el encargado de todas las ilustraciones oficiales de ***KOF***. Luego la conocida *intro* que nos narra los planes que tiene un temible y corpulento luchador recientemente ordenado alcalde para solventar el exceso de criminalidad que tiene *Metro City* a causa de la banda *Mad Gear*. Es entonces cuando la misma decide secuestrar a la hija del alcalde *Mike Haggar* para así chantajear sus planes contra el crimen. *Haggar* decide resolver el rescate personalmente acompañado del mejor amigo y el novio de su hija. El primero es *Guy*, un *ninja* del estilo *bushin* cuya agilidad y rapidez lo hacen más que apto para medirse con varios a la vez y el segundo *Cody* un experimentado *Street Fighter* cuya destreza con los puños le permite salir airoso en las broncas que se dan en la temida jungla de asfalto.

Entre las opciones que ofrece el juego está la de jugar a dobles con otra ***Game Boy Advanced*** vía *Link Cable* de modo que cada uno tendría su propia pantalla para jugar y en la misma vería al compañero de fatigas que le ayudará en la misión de rescate. La manejabilidad con el pad de control es excelente ya que el botón direccional es bastante confortable para el pulgar izquierdo, y como el juego no necesita más que los 2 laterales frontales se hace muy sencillo el manejo, sin recurrir a los incómodos laterales.

En vista de alargar la vida del cartucho, se han incluido una serie de secretos que se irán adquiriendo conforme vayamos reuniendo puntos en cada partida, el más interesante sin lugar a dudas es el de seleccionar a *A-Guy* o *A-Cody* que no son otra cosa sino los *sprites* de estos dos protagonistas tal cual están en el ***Street Fighter Alpha*** e implantados en el juego como una opción *extra* (en la versión japonesa tienen por nombre *Z-Cody* y *Z-Guy* como personajes del ***Street Fighter Zero***). Los golpes de *A-Guy* siempre fueron muy fieles al *Guy* original, por lo tanto todo es igual a excepción del rodillazo en el aire que ahora es el codazo que hace en el ***Street Fighter Alpha***, pero *A-Cody* con las cadenas y el traje de presidiario es como si se tratase de otro personaje con una forma similar de lucha pero a la vez distinta lo cual resulta atractivo para el que quiera nuevas acciones en el clásico mapeado. Las versiones *alpha* resultan ser más arrasantes, con lo que se culminará la aventura con más facilidad. Eso sí, al finalizar el juego veremos el tradicional final de siempre con los diseños antiguos. Otras opciones a ir sacando será el poder cambiar el color a los personajes y el activar el puño automático ultrarrápido, pero esto será mejor que lo veáis por vosotros mismos.

En definitiva, un título más que recomendable si os gusta descargar adrenalina, y sobre todo sagrado para aquellos que gustaron de gastarse sus monedas en la recreativa, pues podrán disponer de la misma con una fidelidad prácticamente absoluta ya que les divertirá igual o más que el original dado que esta versión de ***GBA*** y la de ***MegaCD*** son las mejores conversiones de esta imperecedera recreativa.

Endimion
endicharlie@hotmail.com

¿HOMBRE O MUJER?





El cambio patético que llevaron acabo con las Poison y Roxy en la versión USA de Final Fight fue de delito: transformarlas en 2 tipos simplemente patéticos con los mismos ataques y cutrelux total. Y lo peor es que en el Final Fight One de GBAdvance USA vuelven a aparecer...













Por fin ha llegado el momento de disfrutar de la mejor conversión de un juego mítico, ahora portátil, sin limitaciones técnicas que desmerezcan del original, sino todo lo contrario, con mejoras que lo dejan por encima de toda versión del one vs one por excelencia. Es decir, que a partir de ahora podremos tener la mejor versión de la máquina más jugada por la mayoría en nuestro bolsillo. ¿Y cómo es posible? Gracias a la revolucionaria portátil de la gran N, cuyas posibilidades no paran de sorprender al público.

Ha pasado justo una década desde que la segunda parte de aquel juego que salió en 1987 plantase la semilla que germinaría en una amplia gama de juegos de lucha. Parece que fue ayer cuando eché mi primera moneda al ***Street Fighter***. Me sorprendió ver 6 botones para el manejo del personaje cuando por aquel entonces estábamos acostumbrados a tan solo dos. Los personajes eran enormes en comparación a los juegos que acostumbraban a plagar los salones. Hasta entonces lo más parecido era el ***Yie ar Kungfu*** de **Konami**, pero esta vez la gama de golpes a ejecutar parecía infinita, ya que según te acercases más o menos y si estabas agachado o en el aire, con un mismo botón podías desempeñar varios golpes distintos, y ya no se trataba de 2 sino de 6 con lo que se caía en la tentación de jugar sólo con el puño y la patada fuerte para evitar quebraderos de cabeza.

Pero para quebraderos la ejecución de los golpes especiales. ¿Quién por aquel entonces era capaz de ejecutar un *Hadoken*? Nadie podía suponer que un marcado movimiento de la palanca del *joystick* podría original tal magia. Quien lo conseguía era visto como un fenómeno, pues dejaba con la boca abierta al público circundante y a base de bolas de fuego por aquel entonces se pasaba uno la maquina pues mantener las distancias de ese modo sin dejar que se acercase el oponente era ser prácticamente invencible. La patada huracanada a modo de helicóptero humano, aunque no



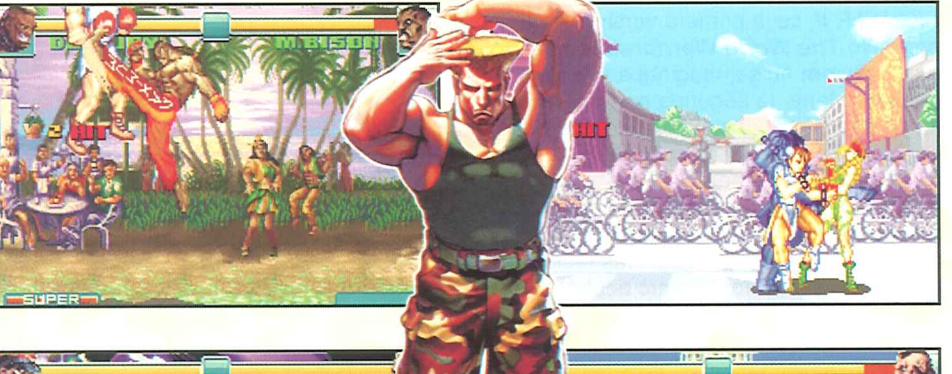
Pantalla perteneciente a la intro del juego, que tiene los mejores dibujos jamás usado en Street Fighter.



Honda intentando meterle mano a Zangief. Comparad los personajes con sus caras en la barra.



Cammy haciendole un suplex vertical al igualmente supleador coronel Guile. Bajo ellos el mismo escenario de las entregas Super con algunas mejoras.





UNOS CAMBIOS REALMENTE IMPACTANTES



-"He de admitir que no me creía lo que estaba viendo cuando me pasaron una GameBoy Advance con el Super Street Fighter II Revival. Estaba perfecto, sobretodo en lo que respecta a jugabilidad, pero a medida que iba avanzando el modo historia me fuí fijando en los cambios efectuados sobre escenarios y efectos de golpes. Fue entonces cuando decidí que debía hacerme con una GBA, máxime al leer que se programaba un KOF para ella."- Mr.Karate.

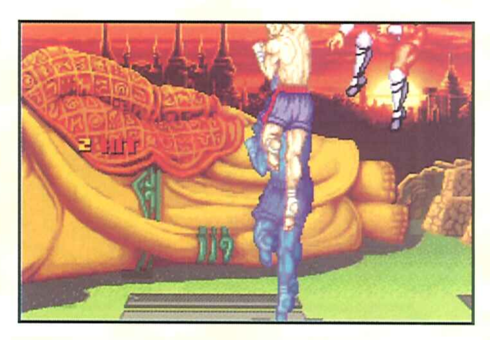
avanzaba, brillaba por su espectacularidad. Y el *sho-ryu-ken* era ya como la técnica definitiva, pues si la bola de fuego era por aquel entonces de extrema dificultad el puño de dragón para qué vamos a contar.

Capcom fue pionera con el primer ***Street Fighter*** de que un *joystick* servía para algo más que para dirigir al personaje. Tuvieron que pasar 4 años hasta que apareciese la continuación que jugaría todo el mundo incluso los menos aficionados. Pero antes pasaron títulos que llegaron a sospecharse como posibles segundas partes. Uno de ellos fue el ***Final Fight*** de la misma compañía debido al parecido de su protagonista *Guy* con *Ryu* y otro de compañía distinta llamado ***Street Smart*** protagonizado por un japonés igual que *Ryu* con kimono blanco y todo pero sin cinta en el pelo al que le acompañaba como co-protagonista un rubio americano como *Ken* pero vestido con vaqueros y camiseta.
Pero por fin llegó el genuino, el indiscutiblemente auténtico, el ***STREET FIGHTER II***, cuya primera versión tenía por título ***The World Warriors***. Seguro que **Capcom** no se imaginaba el éxito que iba a tener la segunda parte de aquel juego de lucha que calló en el olvido de la gente y que muy pocos llegaron a disfrutar como se merecía.

La verdad es que esta 2ª parte tenía una jugabilidad endiablada en la que resultaba más sencillo hacer las técnicas especiales y que muy pronto acabó por dominar todo aficionado. Largas colas había para jugar a esta recreativa de la que en muchísimas ocasiones podíamos encontrar varias copias por salón.

Luego vino una nueva edición que permitía escoger a los personajes del final y a partir de ahí empezaron a salir versiones oficiales y no oficiales que incluían algún nuevo aliciente para llamar la atención del público.

Tras unas cuantas versiones llegaron los *new challegers* en la versión *super* del mismo título, y tras la misma la versión



Aquí vemos a Sagat propinándole un especial a Vega. El efecto de dejar sombras es idéntico.



Dhalsim y Blanka en una instantánea en la que parece que quieren largarse sin hacer ruido.



Chun-Li stage. Cientos de bicicletas paseando por detrás sin inmutarse de que dos chicas de pelean.



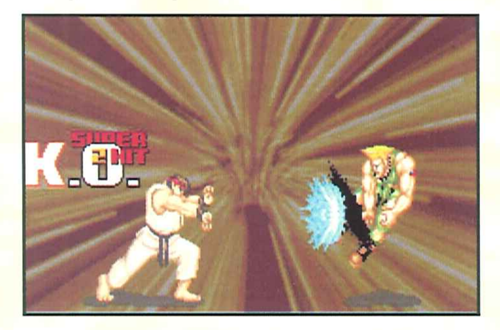
El escenario de Fei-long es el mismo del Super Street Fighter II, y los animales legendarios se moverán en el mismo momento que en el arcade.



Escenario de Guile con el Harrier detrás a lo cotilla. ¿Tendría el piloto ordenes de arreglar el resultado?



Este escenario mantiene el ambiente callejero de la saga Street Fighter III, como si fuese el de Sean.



Ryu jodiéndole los higadillos a Guile con un shinku hadoken. Ahí veis el efecto de acabar con un super.



Escena del ending de Ryu. Cada personaje cuenta con una sola ilustración para su final, pero son dibujos realmente flipantes.

turbo o *X* que es la que ahora tenemos entre manos para nuestra flamante portátil de 32 *bits*. Pero en el tiempo transcurrido un aluvión de todo tipo de productos sobre el juego invadió el mundo. Series de televisión, película, *OVAs* e incluso un film de imagen real con estrellas de *Hollywood* darían vida a las aventuras de los *Street Fighters*. Se explotó tantísimo la gallina de los huevos de oro que la tercera parte se hizo esperar, pero cuando por fín llegó, se volvió a versionar más de una vez a base de mejoras añadidas pero por si 1ª, 2ª y 3ª parte fuesen poco también salieron las series ***EX***, versión poligonal del II con muchos personajes sustituidos; y ***Zero*** (o ***Alpha***), que recreaba a los mismos personajes entre muchos otros, más jóvenes, y a los que se les dotó de un mayor potencial que cuando jugábamos con sus respectivas versiones adultas. ¿Cómo se explica que con menos experiencia dispusieran de mejores golpes especiales? Supongo que el esplendor de la juventud les hacía estar más fuertes y sanos y por lo tanto más eficaces en la lucha. Pero mejor no abrir una absurda temática de debate y centrémonos en el título que tenemos entre manos.

Está ultima versión del ***Street Fighter II*** nos llega a ***GBA*** con el nombre ***Super Street Fighter II X Revival***, que como bien deja claro nos hace revivir el clásico *one vs one* que tan gran escuela ha creado. Y qué mejor versión para revivir el clásico que la versión con los personajes *Cammy*, *Fei-long*, *T-Hawk* y *Deejay* junto al siniestro *Gouki* (*Akuma* en occidente), que incluiría los *super ataques* que se desarrollarían potentemente en las entregas de la tercera parte, la serie *alpha* y ya a lo bestia acompañados de los superhéroes de la ***Marvel***. La verdad es que poco más se le podría pedir a esta versión portátil, a la que para colmo se le han incluido mejoras muy acordes a los tiempos que corren.

Para empezar hay que darle un premio al juego por las pedazo de ilustraciones que han brindado al *opening*, a los *endings* y a los personajes en general. También es increíble que un juego tan antiguo tenga unos menús al estilo ***SFZero***, con un cuidado diseño. Toda una renovación del viejo estilo al moderno.

Hay que destacar algunos escenarios se han sustituidos por otros de mejor diseño y más dinamismo, como pueden ser el de *Guile* cuyo caza de combate modelo *F-16* ha sido sustituido por otro de tipo *Harrier* que permanece suspendido en el aire, subiendo y bajando mientras se desarrolla la lucha. Luego está el de *Chun-li* que rescata el pelotón de bicicletas chinas que se pudo apreciar en uno de sus escenarios de la serie *Zero (Alpha)*, *Ryu* tendría un escenario similar al de ***Street Fighter III***, *Ken* uno totalmente nuevo en la línea también del ***III*** y *Vega* (*Bison* en occidente) llevará el combate hasta el interior de su base en *Shadowlaw*.

Pero lo más llamativo a nuestros ojos serán sin duda la explosiones de los *super ataques,* muy mejoradas con respecto al *arcade* original y estando a la altura de las que se ven en los últimos lanzamientos de la compañía.

Pero a más de uno le puede quedar la duda de, si el ***Street Fighter II*** habitualmente necesitaba el uso de 6 botones... ¿Cómo lo hacemos si la **Game Boy Advance** tiene 4? Muy sencillo, se nos da la posibilidad de configurar los botones a nuestro antojo pudiendo acceder a los que faltan con el simple hecho de pulsar dos botones a la vez. La verdad es que esto no le resta jugabilidad, ya que la comodidad del botón direccional y el ergonómico diseño de la portátil permiten desarrollar la partida de un modo confortable y en cuanto se le pilla el vicio ya se hace necesario llevar la consola en el bolsillo para liberar en un momento dado el *estress* o el aburrimiento.

Los movimientos especiales se ejecutan con mayor sencillez que en la recreativa, con lo que la jugabilidad queda notablemente aumentada. No hay más que comprobar que una vez adquirido el tacto de la portátil puedes hacer todos los *sho-ryu-ken* que quieras sin fallar. Parece increíble que en una pantalla de bolsillo nos deleitemos con una versión superior a todas las adaptaciones del mismo título aparecidas en flamantes consolas como la **3DO**. Si es que llevando la **GBA** encima con este cartucho que contiene más megas que ninguno de los aparecidos hasta ahora ¿quién quiere ponerse ahora a jugar con los ridículos juegos que traiga su móvil?

Endimión
endicharlie@hotmail.com



Kracy Racers

¿Más de lo mismo? ¡Ni mucho menos!

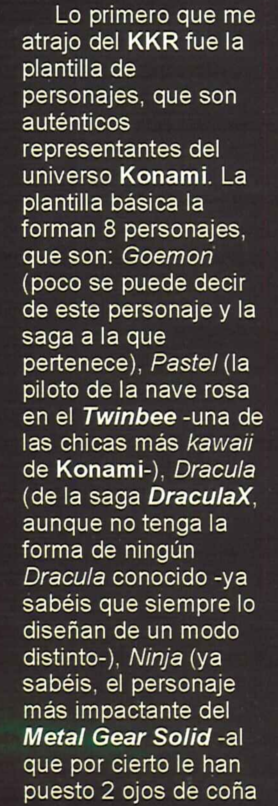


Existen mil y una copias del ya clásico Mario Kart de SuperNintendo, y era lógico que no tardasen en aparecer copias del susodicho juego en GBA, pero que saliese una que le superase de la manera que lo ha hecho Krazy Racers... ha sido un poco chocante, la verdad. ¿Queréis saber por qué?



Lo normal en un dossier sobre **GBA** sería que al hablar de un juego de conducción y piques nos centrásemos en la base original, ***Mario Kart***, máxime cuando se ha adaptado para esta misma consola. Pero no es así. Pese a que la adaptación ha sido muy buena tomaremos como juego de conducción el ***Konami Krazy Racers***, que no tiene unas increíbles diferencias técnicas respecto al anterior, aunque si una jugabilidad muy superior.

No me gustaría que se me tachase por tener preferencias personales hacia una u otra compañía, por lo que tras jugar horas y horas al ***KKR*** me pasé al ***Mario Kart Advance*** y... no, para nada, me quedo con el juegazo de **Konami**.



Lo primero que me atrajo del **KKR** fue la plantilla de personajes, que son auténticos representantes del universo **Konami**. La plantilla básica la forman 8 personajes, que son: *Goemon* (poco se puede decir de este personaje y la saga a la que pertenece), *Pastel* (la piloto de la nave rosa en el ***Twinbee*** -una de las chicas más *kawaii* de **Konami**-), *Dracula* (de la saga ***DraculaX***, aunque no tenga la forma de ningún *Dracula* conocido -ya sabéis que siempre lo diseñan de un modo distinto-), *Ninja* (ya sabéis, el personaje más impactante del ***Metal Gear Solid*** -al que por cierto le han puesto 2 ojos de coña cuando en realidad ve por el circulo rojo en el centro de la cara...-), *Pakapuro-Kun* (el prota del juego de béisbol ***Jikkyo Power Pro. Baseball*** -sí, esa saga que nunca saldrá de Japón-), *Nyami* (la chica gato que encabeza el reparto de personajes en ***Pop'n Music***), *Tanosuke* (el pulpo típico del ***Parodius*** -*Takoooo!*-) y por último uno de los emblemas más importantes de **Konami**, el *Moai* (podría decir montones de juegos en los que salen *Moais*, porque para esta gente son una especie de obsesión). Además de estos 8 tenemos escondidos a otros 4, que son: *Bear Tank* (un oso verde











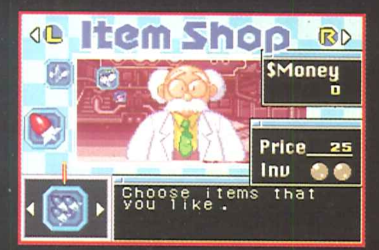




Existen 16 circuitos divididos en 4 torneos: *Krazy Cup*, *Hyper*, *Premium* y *Champion*. Para acceder a las carreras más difíciles tendremos que haber acabado las más fáciles y además pasar unas pruebas de conducción con las que nos darán carnets de profesional. Estas pruebas consisten en ganar carreras con un mínimo de tiempo (o simplemente llegar el primero), hacerlas al revés en contra de todos y ganar...

Uno de los puntos buenos en los circuitos es la inserción de elementos de los juegos que representan, como caras de personajes de ***Pop'n Music*** en los escenarios de playa, o exclamaciones en las pistas del ***Metal Gear*** (como si fuesen las metas de las *VRMission*).

Lo más chungo será encontrar los diamantes ocultos en plataformas a las que sólo se accede dando saltos inmensos con *turbos*, y que serán necesarias para sacar personajes ocultos.



Podremos hacer con *items* extras a base de recoger monedas (algo típico también en estos juegos), de modo que cuando cojamos misiles persecutorios (por ejemplo) en lugar de tirar 1 podamos lanzar 3 (para ello hay que comprar 2 misiles).

Si no sabes cómo conseguir todo en el juego, también puedes ir al menú de cotilleos, donde 2 pingüinos están marujeando sobre cosas ocultas.

tope raro del ***Rakuga Kids***), *Ebisumaru* (otro personaje del ***Goemon***), *King* (el roquero setentero del ***Pop'n Music***) y el *Vic Viper* (la popular nave del ***Gradius-Nemesis***). Es una pena que no hayan puesto a personajes con tanta carisma como *Alucard* y *Solid Snake*, pero así es el reparto (a ver si en una segunda parte añaden unos cuantos más conocidos).

Respecto al sistema de juego (que se me va el espacio con los personajes), ya sabéis cómo funcionan todas las copias del ***Mario Kart***: carreras con personajes totales que conducen en cochecillos y cogen objetos para fastidiarles la carrera a los demás.

Respecto al ***Mario Kart*** tiene las ventajas de:
A) Tener un mejor control. Pero me refiero a un muy mejorado control, por encima de lo mucho que se van todos los *karts* del ***Mario*** (y no lo digo por las fases de hielo, sino por todas en general).
B) Tener ayudas más útiles y apoyos especiales para cada personaje (o sea, que le sale un *Twinbee* a *Pastel*, etc).
C) Tener pistas más divertidas y con elementos más sorprendentes, aparte de unas músicas más pegadizas (aunque esto podría ser también mi opinión personal).

En general podría decirse que me esperaba poco más de lo ya visto en este tipo de juegos, pero me llevé una agradable sorpresa y como pueden aseguraros los que me conocen, me quedé enganchadísimo a este genial juego, sólo comparable al ***Chocobo Racing*** (mi anterior favorito). Os lo recomiendo como juego indispensable. Hacedme caso y ya veréis, ya...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com





Arriba: los dos pingüinos cotillas. Abajo: Ninja con su mirada asesina...



Este juego aún no ha salido a la venta, pero queríamos comentarlo porque los aficionados a los juegos Vs estaremos de enhorabuena a finales de año. Ésta vez el juego bomba de la GameBoy Advance será...





THE KING OF FIGHTERS ADVANCE

Los equipos Garou, Ryuko, Hikari y Justice son los únicos de los que se han mostrado imágenes, pero por la portada sabemos que al menos Kyo, Iori y ¿Gesse? aparecerán. ¿Quién más?



¿Que por qué digo esto? Pues porque por ahora, y dando gracias a los pocos datos de que disponemos (una vez más gracias al sistema "cuentagotas" de información que ha tenido siempre **SNK**) tenemos para la **Game Boy Advance** una... ¿precuela? de la saga *KOF*. Es decir, un capítulo llamémosle "especial" situado temporalmente antes de una edición ya existente; y en éste caso podemos datarla del año 98 (recordemos que ***KOF '98*** no tiene argumento, es un *dreammatch*). Ya que está situada después de que *Yamata no Orochi* fuera derrotado por *Chizuru*, *Kyo* e *Iori* (más bien estos dos ultimos, pero bueno). Y *Kyo* es recogido por el **NESTS** para sus planes tras la batalla.
Según la información que se conoce por ahora, veremos los primeros indicios del cártel **NESTS**, quienes más tarde organizarían la de dios clonando al prota de la saga. Prueba de ello, es que justo los personajes que se estrenaron en el ***KOF '99*** no aparecen en la plantilla que se ha dado a conocer. Así, dejándonos patidifusos, se ha confirmado la presencia de *Kyo, Iori, Terry, Andy, Mai, Benimaru, Ryo, Robert, King, Kim, Chang, Choi, Kensou, Ralf, Clark*, y *Leona*. También se ha desvelado que aparecerá un nuevo personaje en la saga, inédito y exclusivo en ésta entrega.

Otro dato importante a mencionar son los escenarios que aparecen, ya que son la gran mayoría del ***KOF '99*** y por ahora también confirmado el escenario de la torre del reloj del ***KOF '99 Evolution*** de **DreamCast**.

Aún por confirmar queda si aparecerá algún personaje más o si saldrá alguno de las nuevas inclusiones del *99*. Lo que a mi personalmente me sigue extrañando es la ausencia de *Athena*...
Ahora entremos en lo que de verdad interesa a primera vista a la hora de jugar: los gráficos.

En este ***KOF Advance*** se ha optado por la conversión directa, que no es otra cosa que adaptar los gráficos de personajes, ataques, efectos y





escenarios a la capacidad del sistema receptor, frente a la diferencia gráfica que teníamos hasta ahora siempre al tener una conversión. Prueba de esto último la tenemos en los flamantes ***KOF '95*** y ***'96*** de ***Game Boy*** (dibujo empequeñecido, en dos colores como mucho) y en los ***KOF R-1*** y ***R-2*** (que no son otros que ***KOF '97*** y ***'98*** respectivamente) de la frustrada **NeoGeo Pocket** (gráficos alegres de trazo limpio en *SD*, a varios colores).

El entorno gráfico, por lo que hemos podido ver, conserva las barras de vida y *pow* del ***KOF '99***, pero no vemos la opción *striker* por ningún lado, lo que da a pensar que como se celebra antes del año *99*, la modalidad de equipos de cuatro no se ha instaurado aún.

Aprovechando la capacidad de la **GB Advance**, tenemos la posibilidad de tener una calidad de imagen impresionante, a pleno color y una conversión proporcionada y fiel al original. Lo que aún se desconoce es si el juego poseerá voces, ya que está claro que los efectos de golpes, *desperate moves* y demás estarán presentes. También la banda sonora puede darnos gratas sorpresas.

Aún no hemos podido jugar, puesto que sale a la venta en Japón en Diciembre de éste año, por lo que nuestros queridos nipones tendrán un regalo fijo para navidades. Aún se desconoce también cuándo y cómo se va a distribuir por América y Europa.

Sin más que contaros, mencionaros una cosa... ¿Os habéis fijado en la ilustración oficial del juego? *Kyo* sale directamente con el traje ignífugo del ***KOF '99***, *Iori* como siempre, pero al fondo, difuminado sale... ¿***Geese Howard***? No voy a lanzar las campanas al vuelo, pero nunca se sabe lo que pueden haber hecho.

Sin duda el panorama *Vs* en 2D en las consolas va viento en popa, ante la posible aparición de un ***Marvel vs CAPCOM 3*** (muy calladitos están desde hace mucho tiempo), el ***CAPCOM vs SNK 2***, que no deja de sorprenderme ante los rumores que se ciernen sobre quiénes podrían ser los jefes finales; el ***KOF 2001*** (que a todos nos dejará pasmados, pues se sabe de todo y nada al mismo tiempo, y podría escribir un libro sobre rumores acerca del esperado juego) y por supuesto éste nuevo ***KOF*** portátil, que una vez más tenemos la opción *2 players* para jugar con el cable *link* contra la **GB Advance** de tu colega. Esperemos que vayan soltando más información, porque las navidades se nos presentarán en breve y hay que estar bien preparadito...

Que os peguéis bien. *Reppuuken!!*

"Omega" Clarens
omegaclarens@









Algunos escenarios se han rescatado de la versión Evolution para Dreamcast, aunque dudamos que mantengan los mismos efectos visuales. Habrá que ver también como son los efectos de ataques, porque por estas escenas parecen idénticos a los originales.

TEKKEN ADVANCE

Quien lo iba a decir. En la consola revelación de Nintendo estamos asistiendo a una verdadera avalancha de títulos clásicos que vuelven con fuerzas renovadas. Compañías como Konami y Capcom están demostrando que la pequeña Game Boy Advance es muy capaz de mejorar lo que parecía inmejorable, sobre todo gracias al potentísimo hardware del que hace gala esta gran portátil. Namco, como no podía ser menos, está a punto de lanzar el que será uno de los títulos más rompedores para Game Boy Advance: Tekken Advance.





La procedencia de este juego está muy unida a los mundialmente famosos 32 bits de **Sony**. El primer título de la saga hizo acto de aparición en el mundo de los *arcades* en la placa ***System 11***, cuya similitud técnica con **Playstation** proporcionó una conversión directa y perfecta para esta consola. Decir algo que no sepáis en torno a esta gran saga de lucha *vs.* es algo difícil, pero basta con saber que estamos frente al juego de lucha tridimensional por excelencia, y mientras se ultima la programación del cuarto capítulo de la saga, qué mejor manera de disfrutar de ***Tekken*** que jugarlo en nuestras propias manos. El matiz 3D que rezuma todo ***Tekken*** es el que en un principio hace pensar que la conversión para una consola como **Game Boy Advance** sea algo poco menos que utópico... pero claro, tenemos que tener muy presente que no estamos hablando de la antigua **Game Boy**. El potente *hard* de 32 *bits* va a permitir que el nuevo ***Tekken Advance*** luzca en la portátil con luz propia, mostrando a primera vista una similitud con los ***Tekken*** originales que quitará el hipo a más de uno.

Las características de ***Tekken Advance*** hacen ver que **Namco** está poniendo toda la carne en el asador. La mejor forma de definir el aspecto técnico de este nuevo título es, sin duda, compararlo con el *arcade* ***Killer Instinct***, o en menor medida, con el ***Virtua Fighter*** de **Sega Megadrive/Genesis**. Es decir, lucharemos sobre unos escenarios pseudo-3D con unos personajes bidimensionales prerenderizados, los cuales están realizados con tal esmero que realmente parecen delatar una procedencia poligonal. Un festín de efectos zoom darán comienzo a los combates, en los cuales tendremos la posibilidad de luchar con cualquiera de los nueve personajes en un principio disponibles: *Jin, Hwoarang, Paul, Law, Lei, Gun Jack, King, Nina, Xiaoyu* y *Yoshimitsu*. Todos ellos, con un aspecto inmejorable, gozarán de los golpes y la gran cantidad de combos y luxaciones varias que han hecho famosa a esta saga.

Se podría decir que lo que tenemos en nuestras manos es una conversión total del fabuloso ***Tekken 3***, aunque se espera que finalmente exista la opción *tag* de la que presumía ***Tekken Tag Tournament***.

Tekken Advance tiene claros visos de ser todo un ganador, y uno de los máximos exponentes en lo que será aprovechar el pequeño pero potente hardware de **Game Boy Advance**. Así pues, y en espera de que el juego esté acabado al 100%, os dejamos con estas capturas para que vayáis pensando en ir haciendo un hueco en vuestra juegoteca.

Spidey
joserparker@hotmail.com







Los juegos de lucha no eran uno de los puntos fuertes de las viejas GameBoy, pero con el Tekken, los SF y el K.O.F. tenemos bien claro que habrá tortas para un buen rato.



Y TODO ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO. COMO DICE LA CANCIÓN DEL METAL GEAR SOLID...

LO MEJOR ESTA POR VENIR

Como ya habéis visto, viene lucha, lucha, y más lucha. Esto es lo que se le avecina a la portátil de **Nintendo**. Entre los futuros lanzamientos para la pequeña de *la gran N*, si hay algunos títulos que de verdad se llevan la palma, son los de peleas. Compañías con el renombre de **Capcom**, **Namco** o **Sammy**, nos traerán títulos tan suculentos como ***Street Fighter Zero 3***, ***Tekken*** o incluso el tan aclamado ***Guilty Gear X***. Tampoco debemos olvidarnos de la conversión que está realizando **Marvelous Entertainment** del ***King of Fighters*** (páginas anteriores).

Lógicamente estos no son los únicos títulos que saldrán en ***Game Boy Advance***, pero quizás sí los más llamativos. De los otros títulos que se avecinan a una velocidad increíble podríamos destacar ***Super Mario Advance 2*** que aparecerá a principios del 2002 en Japón, el cual incluirá íntegramente el ***Super Mario World*** aparecido hace ya unos añitos en **SuperNintendo**; o el ***Rockman Battle Network*** (una nueva saga de ***Megaman*** relacionado con el mundo virtual), ***Breath of Fire 2*** (una joya *RPG* de **Capcom** que ya apareció en su día para **Super Nintendo**) la conversión de **Konami** de su ***Zone of the Enders*** de **PS2**, ***Genso Suikoden - Card Stories*** (juego de cartas de la saga ***Suikoden***) y un par de juegotakus de los *animes* ***Love Hina*** y ***Captain Tsubasa*** (***Campeones***).

Además de los juegos anteriormente mencionados para esta consola, podemos encontrar en desarrollo títulos del calibre de ***Tactics Ogre Gaiden*** (otra historia alternativa de esta gran saga), ***Yoshi's Island*** y ***Yoshi's Story*** (los juegos de **SuperNes** y **Nintendo64** respectivamente), ***Legacy of Gokuh*** de **Infogrames** (hasta después de muerto vamos a tener *Gokuh*), o incluso una conversión del juego mas carismático de toda la historia del **PC**, ***Doom***.

Y no creáis que la lista se acaba aquí ni mucho menos. ***Game Boy Advance*** pretende hacerse con un listado interminable de títulos en muy poco tiempo, porque muchos de los juegos antes mencionados son versiones casi exactas de sus "hermanos mayores". Esta es quizás una de las grandes ventajas o desventajas con la que ha jugado **Nintendo** a la hora de lanzar esta consola. ¿A quien no le gustaría rememorar viejos tiempos jugando un ratito al mítico ***Super Mario Bros 3***? (que por cierto, también está realizándose ya la conversión, y estoy casi seguro que terminará llamándose ***Super Mario Advance 3***). A mi sí, desde luego. Pero hay gente que piensa que se les ha acabado la creatividad y por eso no hacen más que sacar conversiones. Yo personalmente creo que no es cierto, que nos espera una buena avalancha de títulos tanto conversiones como originales. Lo importante es que cuando sea una conversión, por lo menos que sea de un buen juego ¿no?

Snatchor
Snatchor@yahoo.com

Nota por Mr.Karate: Y mientras todas estas compañias van haciendo algún que otro juego, Konami ya tiene un 60% (o más) del catálogo total de GBA y no para de sacar uno tras otro...

Mario Advance 2



Street Fighter Zero 3



Guilty Gear X



Sonic Advance



Love Hina



Super Robot Taisen Alpha



Zoids

Zone of Enders

Las páginas de la revista japonesa Young Jump recogen las nuevas historias de Tsubasa Ozora, el goleador más famoso del mundo manganime. Desde el número 3-4 (un número especial) de esta revista podemos seguir la trayectoria que tomó Tsubasa desde que ganase el campeonato World Youth. Y lo mejor no es que podremos leerlo (o echarle un detenido vistazo en el caso de no saber japonés), sino que ya se ha anunciado la adaptación en forma de nueva serie de animación, la cual, al parecer, comenzará con un breve repaso por toda la vida de Ozora desde que era pequeño.

El intérprete del tema principal es aún desconocido, pero se ha anunciado que se trata de alguien muy, muy famoso que aparece todas las semanas en el Oricon Chart. ¿Quién será?

Y para remate del asunto, juego de cartas en GameBoy Advance.



LA HISTORIA DEL MANGA

Tras triunfar en la liga ***World Youth*** (***Jóvenes del Mundo***) a *Tsubasa* le llueven las ofertas por parte de los mejores equipos de todo el mundo, ingresando en el ***Brasil-San Paulo***.

Pero llega el momento en el que este equipo no le ofrece nada nuevo y lo abandona para dirigirse a Europa, donde espera encontrar nuevas técnicas y tácticas que le suban de nivel hasta hacerle suficientemente capacitado como para hacer frente sin problemas al partido que enfrentará a *Korea* con *Japón* en el próximo mundial del 2002. Esta vez por tanto la escena será Europa (y por supuesto, saldrán clubs españoles).



Sobre estas líneas tenéis la cubierta del primer tomo recopilatorio Road to 2002. ¿Quién sabe si con la afición que despierta esta serie podremos verlo editado en nuestro país? El anime seguramente sí.



¿Se sentirán los jugadores japos más poderosos en el próximo mundial si antes de jugar se ven un par de capítulos de Captain Tsubasa?

Captain Tsubasa, Road to 2002 © Yoichi Takahashi, © Shueisha.INC., © Konami

EL NUEVO VIDEOJUEGO









Ya podéis alucinar con las primeras imágenes que os ofrecemos en exclusiva (esperamos) de la adaptación de esta nueva entrega de ***Captain Tsubasa*** para consola.

Esta vez el soporte elegido para el juego ha sido la mega-portátil de 32 *bits* de **Nintendo**, la ***GameBoy Advance***, que deja ver la gran calidad que van a tener sus gráficos, muy similares y seguramente superiores a los del ***Captain Tsubasa J*** de **PSX**.

El sistema de juego es una mezcla entre la estrategia y la combinación de cartas, aunque las cartas son el punto más importante. Seguramente se podrán coleccionar, ya que cada equipo contará con cartas de jugadores distintos (en cartas hay más de 50 personajes anunciados).

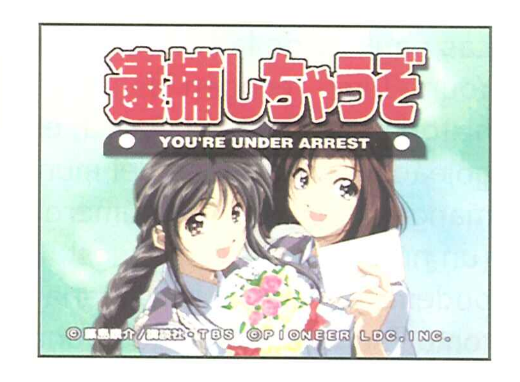
La cosa promete, y mucho. Más aún cuando os hagáis a la idea de que no han sido ni **Tecmo** ni **BanDai** los que se han encargado de desarrollarlo, sino que se han llevado la licencia los señores de **Konami**.

Se conoce de momento que tendrá 5 modos de juego: *Season Mode*, *Tournament Mode*, *Free Battle* y *Vs.* entre 2 consolas. Los especiales estarán animados.

TAIHO SHICHAUZO

¡ESTÁS ARRESTADO!

Natsumi y Miyuki son las 2 chicas policías con mayor corazón y probablemente también las más problemáticas de todo Japón. Creadas por Kosuke Fujishima (cuyos trabajos más famosos son en el animanga "Ah! My Goddess" y en los videojuegos los "Sakura Wars" de Sega) a principios de los 90, esta serie cuenta con 2 conversiones televisivas (la primera con 3 etapas que se han emitido en muchas ocasiones por el canal BUZZ de Vía Digital y la segunda de reciente estreno en pantallas de TV japonesas). Además salió una película de cine que coincidiría con el lanzamiento de este juego que hoy os traemos, una de esas maravillas que todo fan del anime debería tener en su ludoteca particular.



SIGUIENDO PISTAS PARA DAR CON EL CULPABLE









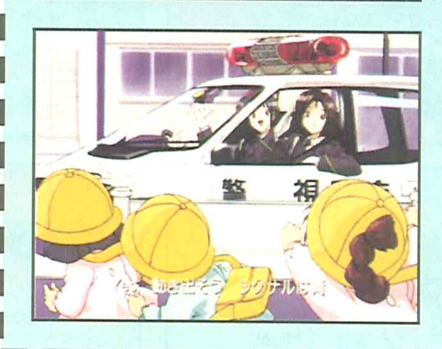
Como en todo juego de investigación deberemos indagar en lo ocurrido hasta dar con el culpable. Al parecer el que ha organizado el primer gran revuelo ha sido el "superhéroe" Strike, que con su atrofiado sentido del bien ha dejado K.O. a algún que otro inocente.

ANIME EXCLUSIVO

Taiho Shichauzo tiene un total de 4 openings y endings en las series de TV, y ahora para este juego se han hecho videos exclusivos que compiten directamente con el anime en calidad y dibujo. Podéis encontrar estos trozos de animación en nuestro CD.







Lo que hay que hacer en este juego es bastante sencillo (si sabes japones) se trata de buscar por la ciudad a los posibles culpables de haber cometido delitos, que van desde simples multas de trafico a robos y demás.

El juego se divide en tres partes diferentes, una de las cuales se centra en hablar e interactuar con los personajes. Esto se desarrolla a base de pantallas con imágenes de ubicaciones, como la estación de policía, una calle cualquiera, o incluso la casa de alguno de los personajes. En esta parte del juego podremos tomar decisiones que cambiarán el desarrollo de los eventos que se sucedan a continuación.

Después tenemos una parte en la que habrá que moverse por la ciudad eligiendo la ubicación por la que a nuestra voluntad se desplazará cada personaje. Esto se realiza a partir de un pequeño mapa que nos indica localizaciones de toda la ciudad. Según la elección que tomemos, ocurrirán unas cosas u otras, por lo que tendremos que jugar más de una vez para poder ver todos los eventos que encierra el juego.

La tercera parte es posiblemente la más divertida. Se trata de afrontar simpáticas minipruebas. Una de las más divertidas es la de *Strike*, en la que tendremos que batear sus increíbles tiros.

Según como realicemos estas pruebas obtendremos nivel y experiencia.

Los gráficos están bien para el tipo de juego que es, ya que no se puede pedir más de una aventura que se realiza a base de imágenes.

En los minijuegos el apartado gráfico no llega a sobresalir, pero se ajusta para dar un aspecto gracioso, ya que presentan a los personajes en estilo *super-deformed*.

El apartado musical acompaña perfectamente al juego, destacando el *opening* y *ending* que los podréis encontrar en el CD de la revista.

Los videos que posee este título están bastante bien, sobretodo porque son exclusivos del juego. No sólo los encontraremos al principio y final de este, ya que según vallamos adentrándonos en la historia, iremos encontrando otros que mostrarán sucesos importantes en la trama (ver CD).

Aunque sea bastante raro, las protagonistas de este juego no son *Natsumi* y *Miyuki* (supongo que para no tener que elegir a una de ellas como principal). Esta vez el prota es el novio de *Natsumi* quien toma las decisiones y quien manda a los personajes a las diferentes misiones del juego (es una pena que no aparezca en el juego *Saori*, la nueva chica policía de ***Taiho Shichauzo 2nd Season***, pero qué le vamos a hacer).

En definitiva, que este ***Taiho Shichauzo*** de **PSX** es un buen juego para todo aficionado a la serie. Los que no lo sean no encontrarán mucho aliciente en jugarlo, aunque en total tiene un nivel bastante aceptable.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

¡¡¡EL MINIJUEGO DE BATEAR AL GRAN STRIKE!!!

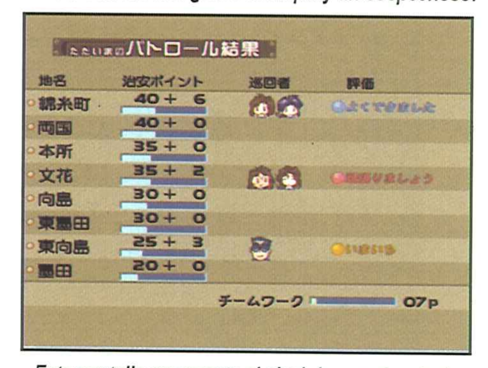




Strike es uno de los malos-malosos de la serie, con el que se cruzan a menudo nuestras chicas patrulleras. Deberemos batear sus bolas para poder detenerle (ojo, que deje de hacer el mal por una temporada, capturarle es imposible porque siempre se escapa). ¿Seréis capaces de batearle con la potencia de un meteoro galáctico en el momento del Big-Bang?



He aquí un momento crucial en la investigación: Hablar con los testigos. Pero... ¡Hay un sospechoso!



Esta pantalla representa el nivel de experiencia de los personajes protagonistas, que varía dependiendo de cómo hemos afrontado los eventos.



Arriba, una difícil elección: comerse o no el desayuno de los compañeros.
Abajo, el resultado de la elección positiva.



Tidus es un jugador profesional de un deporte llamado Blitz Ball (una mezcla de FootBall Americano y Balón-Mano) en la ciudad de Zanarcand.
Su padre fue un jugador legendario que desapareció en el mar hacía ya 10 años. Tidus odia a su padre, y le molesta que la gente espere más de él por ser su descendiente.
Una noche, en mitad de una partida de Blitz Ball, la ciudad es atacada por algo que lo destruye todo a su paso. Al salir del estadio Tidus se encuentra con el viejo amigo de su padre, Auron, quien dice que la ciudad está siendo atacada por "Shin". Sin comprender nada, Tidus es guiado por Auron, quien le envía a un mundo diferente.
Salvado por un grupo de personas que investigaban las ruinas donde llegó Tidus y gracias a una chica llamada Rikku comprende que está en otro lugar, el mundo llamado Sphere.
En Sphere existe una ciudad llamada "Zanarcand" que se convirtió en ruinas hacía más de mil años. La ciudad fue atacada por "Shin" y desde entonces todas las ciudades donde los humanos viven están siendo amenazadas por "Shin".
En el barco vuelven a encontrarse con "Shin", que aparece del mar arrojando a Tidus al interior del mismo.
Cuando despierta se encuentra en una orilla cercana a un pueblo. Allí conoce a Wakka, un hombre que juega Blitz Ball en el equipo del pueblo.
Wakka al ver que Tidus tiene talento para el Blitz Ball, le pide que entre en su equipo y le lleva a su pueblo, "Ohlaka".
Allí Tidus conoce la existencia de los "Invocadores". Son aquellas personas que protegen al pueblo con el poder de invocar a los animales sagrados. Ellos son los únicos que tienen la posibilidad de vencer a "Shin".
Esa noche, Tidus se encuentra con una joven invocadora llamada Yuna. Este encuentro es el comienzo de su largo viaje para volver a su ciudad "Zanarcand".

Como se ve, hay varios misterios en este mundo y en su historia. ¿Zanarcand (el hogar de Tidus) y Sphere son la misma ciudad?
¿Qué es Shin y por qué ataca a los humanos?
¿Por qué solo los invocadores tienen la posibilidad de vencer a Shin?
¿Qué conoce Auron de este mundo y por qué envía a Tidus hacia Sphere?
Todos estos misterios se irán descubriendo poco a poco. Pero ojo, nuestro papel aquí no es reventaros la historia, sino hablaros de las novedades que ofrece Final Fantsy X.



PUEDE QUE HAYAN DICHO MUCHO SOBRE FINAL FANTASY X PERO AÚN FALTABA NUESTRA PARTICULAR MANERA DE ENFOCARLO...



Seguramente estaréis ya hartos de leer artículos sobre ***Final Fantasy***, así que nos vamos a saltar toda la morralla típica de relleno para meternos de cabeza en lo que se refiere a sistemas, modo de juego, evolución, etc. Pese a lo dicho os hemos preparado una tabla con los protas y la introducción a la historia. Allá va el rollo patatero...

Final Fantasy X es un juego con varios sistemas novedosos y muy originales. Habría que empezar hablando de "La tabla de *Sphere*". Se trata de un menú especial en el que los personajes al subir de nivel tienen que seleccionar entre varias opciones. Tiene varias casillas unidas por unas líneas y según el nivel que hayamos conseguido durante los combates podremos ir pasando a otras casillas más potentes. Cada casilla tiene algún símbolo y al situarnos en la casilla de al lado podremos activar habilidades, magias, o subir el *status* del personaje usando el objeto equivalente al símbolo que viene en la casilla.

Este sistema de por sí es como un juego. Puedes ir avanzando en las casillas que están unidas por las líneas y hay puntos donde puedes elegir varias casillas diferentes para avanzar o incluso retroceder.

Cada personaje empieza en una zona limitada. Supuestamente al ir

LOS PERSONAJES PRINCIPALES



Tidus: Es el protagonista del juego. Fue un jugador de Blitz Ball en Zanarcand, tiene talento para el combate. Está buscando a Shin, la única pista para regresar a su mundo.



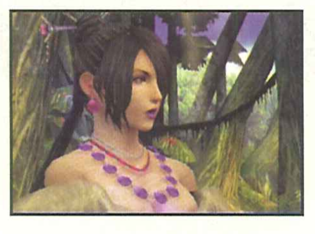
Yuna: Una chica que acaba de pasar la prueba de invocadora. Es hija de un famoso summoner y la esperanza de todo Sphere. Sus magias sirven para proteger y recuperar a los aliados.



Wakka: Uno de los guardianes de Yuna. Es un jugador de Blitz Ball y él es quien guía a Tidus hasta Ohlaka, su pueblo. Utiliza su pelota de Blitz Ball en el combate y puede atacar a los enemigos que vuelan.



Kimahri: Un joven guerrero de la tribu Ronzo. Es muy callado. Protege a Yuna y siempre está a su lado. Utiliza "Ryu-Ken" (Espada de Dragón) que puede absorber las habilidades de los enemigos.



Lulu: Amiga y guardiana de Yuna. Al igual que Kimahri y Wakka protege a Yuna desde que era muy pequeña. Es una maga experta en hechizos ofensivos. Porta pequeños muñecos con los que ataca.



Auron: un viejo amigo del padre de Tidus. Él envía a Tidus al mundo de Sphere. Parece conocer la respuesta a muchos misterios de ese mundo. Es conocido como el guardián legendario.



Rikku: una chica de la tribu Albedo. Salvó a Tidus cuando se encontraba en las ruinas, justo al aterrizar en Sphere. Es muy rápida y su habilidad es robar.



Seymour: Un poderoso mago que parece tener muchas respuestas y estar relacionado con Yuna. No es del grupo de los protas.

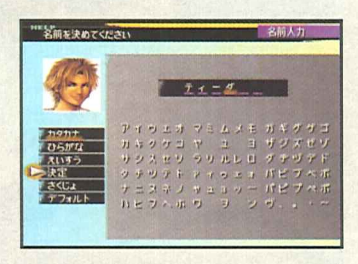


siguiendo las casillas los personajes crecen de la forma que ya está predeterminada, pero al tomar caminos diferentes el crecimiento y los ataques de los personajes pueden variar bastante.

Las zonas están limitadas por una "*Sphere Lock*" y para abrirse se necesita una "*Sphere Key*" equivalente a una cantidad concreta de nivel adquirido. Al abrir las "*Sphere Lock*" se nos permite avanzar a otras zonas de otros personajes o conseguir habilidades y magias de estos con gran potencia. Cada zona de los personajes tiene puntos que destacan en el crecimiento de los personajes.

En la zona de *Tidus* abundan las casillas relacionadas con la velocidad, destreza y magias de tiempo. La zona de *Yuna* tiene las magias de curación, defensa y *status*, pero por el contrario, no tiene magias relacionadas a la fuerza y el *HP*.

Existen varias maneras de subir de nivel. Puedes esperar hasta conseguir una *Sphere Lock* para entrar en otra zona diferente o incluso volver atrás para conseguir habilidades que antes estaban protegidas con una *Sphere Lock*. Este sistema de crecimiento parece complicado al principio, pero la mayoría de los personajes siguen un camino lineal y una vez acostumbrados nos deja bastante libertad para cambiar a nuestro antojo las habilidades de los personajes.







FINAL FANTASY U
FINAL FANTASY UNIVERS

Las armas y armaduras en *FFX* no tienen puntos de ataque ni de defensa. Cada arma y armadura tiene uno o varios cuadros donde se explica la habilidad o el efecto que tiene.

En la mitad del juego puedes reformar tus armas y armaduras utilizando unos *items* especiales para reformar objetos.
Esto recuerda al ***FFVIII***, pero la gran diferencia es que en el ***VIII*** las armas una vez construidas no podías reformarlas y el resultado de un arma era siempre el mismo. En el ***X*** para reformar las armas y armaduras se utilizan unos cuadros. En cada cuadrado normalmente viene alguna habilidad puesta, como efecto de fuego, ataque físico más 5%, petrificación... etc.

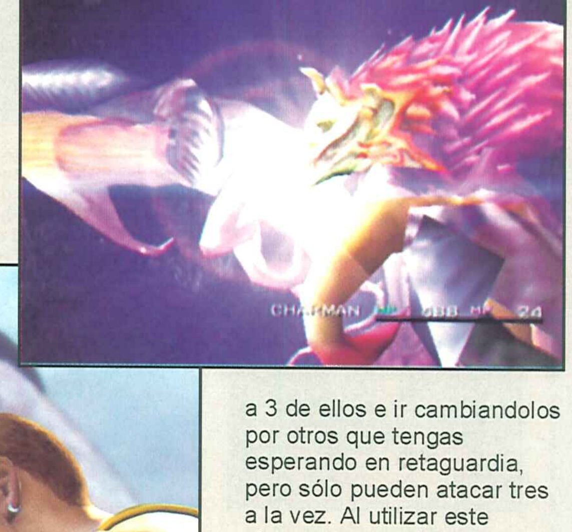
Pero hay armas que tienen cuadrados sin habilidades. Para reformarlos se utilizan estos cuadrados libres y gastan cierta cantidad de habilidad.

Según la habilidad que se tenga, el nombre del objeto también varía. Como por ejemplo, una espada con efecto de fuego es "*Fire Bland*", un escudo con el efecto de defensa contra congelación es "*Ice Shield*". Quiere decir que un arma o armadura con muchos cuadrados libres tiene posibilidad de convertirse en un arma o armadura más potente. Aunque también es verdad que existen armas que ya de por sí son potentes sin retocarlas.

Para poner una habilidad más potente necesitas conseguir unos objetos a los que no se accede facilmente.
Un arma con cuadros libres puede llegar a ser muy fuerte, pero antes de poner una habilidad hay que pensarselo bien. Si la combinación de estas habilidades es realmente útil, perfecto, pero hay momentos en los que es mejor esperar hasta conseguir una habilidad mejor.



En el sistema de combate también hay cambios. El grupo de los protagonistas puede llegar a tener un máximo de siete personas. En el combate puedes sacar



a 3 de ellos e ir cambiandolos por otros que tengas esperando en retaguardia, pero sólo pueden atacar tres a la vez. Al utilizar este sistema los combates son muy estratégicos, tanto ofensiva como defensivamente.
Puedes cambiar a un personaje que esté envenenado o cambiar a un personaje que tenga un arma mejor para el enemigo con el que estás luchando.

También es muy importante la existencia de puntos débiles según el elemento o tipo de monstruo. Casi todos los enemigos tienen puntos débiles y el efecto de los ataques varía bastante.

Los tipos de monstruos



que existen en el juego son: los que vuelan, los rápidos, armaduras fuertes, resistentes a ataques físicos, y los resistentes a ataques mágicos o a elementos diferentes (como el fuego, agua... etc). Cada personaje tiene enemigos que son más débiles contra sus ataques. *Tidus* es bueno contra los rápidos, *Wakka* contra los que vuelan, *Auron* contra los fuertes... etc.

El sistema de límites se ha pasado a llamar *Over Drive*. Un sistema ya típico en la saga *FF*. Como siempre cada personaje tiene ataques especiales. Para hacerlos hay que llenar la barra de *Over Drive*.

Al principio del juego la barra de *Over Drive* se llena a base de recibir ataques de los enemigos, pero la condición puede cambiar al avanzar en el juego.

Las invocaciones también han cambiado mucho. Al invocarlas los demás personajes desaparecen de la pantalla. A partir de este momento el único personaje que controlas es la invocación, que ya no es un simple ataque. Los monstruos pueden atacar, cubrirse y hacer magia como los personajes normales. Incluso tienen su propias habilidades. Además cuentan con ataque *Over Drive*. Las invocaciones pueden llenar la barra de *Over Drive* recibiendo golpes (también esquivando). Existe una opción que es cargar y durante el turno al recibir un ataque la barra se llena el doble de lo normal. Puedes hacer que los monstruos aprendan magias y habilidades gastando objetos adecuados, al igual que las armas.

Este otro sistema también recuerda bastante al ***FFVIII***.

En general todos estos cambios nuevos parecen muy complicados, pero durante el juego lo explican paso a paso y, una vez acostumbrado, es otra diversión más añadida al hecho de seguir la historia del juego. Se nota que aprovechan y evolucionan los sistemas que ya existían en anteriores partes, intentando aportar algo nuevo.

Al igual que en el IX, en esta entrega abundan muchas explicaciones que te aclaran cada sistema y cada acción en lugar de poner un tutorial que sinceramente pocos leen.

Los gráficos son de calidad muy alta, pero se nota que no han tenido cuidado en los detalles, sobre todo en los movimientos de los personajes. En muchas escenas se nota que los movimientos están programados y los personajes repiten una y otra vez los mismos gestos. También hay escenas algo decepcionantes con



desapariciones de polígonos (incluso en el *opening*) o cuando un personaje agarra el hombro de otro, ya que la mano del personaje se queda como flotando sobre el



hombro, con los dedos totalmente cerrados y estáticos.

Aun así el nivel general de los gráficos está muy bien, sobre todo las escenas de video CG son impresionantes. Ojalá en el juego estuvieran así... es una pena.

La música del juego ambienta bien la trama. Una música que recuerda al verano, al calor de la playa y sobre todo al mar.

Los personajes están muy bien caracterizados, sobre todo el protagonista que recuerda a los jóvenes japoneses tanto en su forma de hablar como en la de pensar y actuar.

Sinceramente es un personaje poco carismático en el principio del juego. Este estilo de protagonista es muy diferente del que suele utilizar **Square** en los *FF*.

Su forma de pensar y actuar es más humana, más cercana a los jóvenes de hoy.

La historia y el juego en sí, es demasiado lineal. Realmente es la más lineal que he visto en un *RPG*, como últimamente pasa en los *FF*. Hasta llegar a la mitad del juego todo se limita a moverte en ciertas zonas, y dichas zonas están muy, pero que muy limitadas. Pero se nota el intento de cubrir esa monotonía con cantidad de minijuegos, pruebas y sistemas originales.

En los combates notas rapidez, el cambio de los personajes, los ataques, las magias, el sistema para quitar la siempre pesada animación de las invocaciones... se ve que han aprendido de anteriores *FF*, y esto hace que los combates no acaben siendo un agobio.

La forma de llevar el juego es parecida al ***FFIV***, lineal y con eventos que te obligan a avanzar en la historia. Pero el sistema del juego en muchos puntos recuerda al ***VIII***, también en el estilo de los gráficos y los personajes. Curiosamente ***IV***, ***VIII*** y ***X***, los tres fueron los primeros ***Final Fantasy*** de las nuevas consolas.

Y ahora nos preguntamos... ¿Queréis saber algo más? En esta sección fija de la revista responderemos a cualquier duda que tengáis respecto a ***Final Fantasy***.

Silvercat

REPERCUSION DE

Uno de nuestros objetivos marcados es ofrecer al lector información de la que ninguna otra revista de habla hispana da, y por eso hemos creado los artículos sobre la repercusión de Final Fantasy en la sociedad japonesa. De ese modo, os vamos a acercar hasta los momentos clave de Final Fantasy en la historia de los videojuegos, comentando lo que supuso su aparición y cómo se lo tomaron los medios informativos del país y los jugadores. Recalcaremos el hecho de que se han dicho demasiadas estupideces respecto al título de Final Fantasy, como la de que Square estuviese fracasando con las ventas y fuese su ultimo juego, su fantasía final. Este mes comenzaremos por Final Fantasy I - II y seguiremos con la saga en los próximos números.

LA SITUACIÓN DE LA COMPAÑÍA ANTES DE HACER FINAL FANTASY.

En el pasado la compañía **Square** se conocía como **DOG**. En esa época fue cuando lanzaron al mercado un *RPG* llamado ***Deep Dungeon***, con el que obtuvieron algo de éxito. Por aquel entonces **DOG** trabajaba para otras compañías programando juegos, y ya tenían en mente realizar algunas de las sagas que ahora mismo son famosas, como ***Seiken Densetsu*** (***Secret Of Mana***), cuya venta estaba anunciada para **Nintendo** 8*bits* (la versión de disquetera) pero que finalmente no llegó a salir.

Cuando la compañía se pasó a llamar **Square**, en el mundo de los video juegos estaban de moda los juegos de aventura gráfica y **Square** sacó un juego de ese estilo (como tantas otras compañías). El juego se llamó ***Suisyou no Dragon*** (***Dragón de Cristal***), un título con el que volvieron a tener bastante éxito. De este modo la entonces pequeña **Square** se fue conociendo entre los viciados de las consolas.

LA SITUACIÓN EN UN MERCADO GOBERNADO POR DRAGON QUEST.

Pero como todo el mundo sabe, lo que realmente aportó fama a la **Square** fue *FF*.

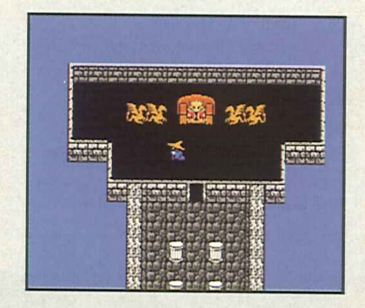
En esta época de videojuegos el estilo que más éxito obtenía eran los juegos de rol. Tras la aparición y el éxito de ***Dragon Quest*** aparecieron *RPGs* de todo tipo, pero ninguno consiguió tener un éxito ni mínimamente comparable con el juego de **Enix**. Sólo algunos pocos que tenían algo original que marcase diferencias con ***DragonQuest*** sobrevivían.

Cuando se anunció que ***Final Fantasy*** iba a salir a la venta en las revistas se hablaba del nuevo ***DQ3*** que iba a salir el mismo mes. Muchísimas compañías cambiaron la fecha de venta de sus juegos para que las ventas del ***DQ3*** no repercutiese con sus trabajos. Pero **Square** tuvo la suerte de su lado.

FINAL FANTASY SE PONE A LA VENTA.



Muy poco tiempo antes de ponerse a la venta ***DQ3***, **Enix** anunció en las revistas que la fecha de venta de salida se iba a retrasar. Esa fue la causa por la que muchas personas compraron ***Final Fantasy***, como un juego para jugar de momento, para esperar a que llegase ***DQ3***.



FF desde que salió a la venta fue comparado con ***DQ***. A simple vista se parecían demasiado. Un equipo de 4 personajes, profesiones diferentes con habilidades propias, idea de *class change* (cambiar de profesión) y transporte aéreo... Todo esto es lo que se destacaba en ***DQ*** que coincidía en ***FF***.
Por eso la gente tomó el ***FF1*** como una imitación barata de ***DQ***. Las revistas lo calificaron como un buen juego, aunque destacaron también las muchas similitudes.

Pero fue tanto lo que se vendió por el retraso de ***DQ3*** que se dio bastante a conocer y las revistas empezaron a darse cuenta de las cosas originales que ***Final Fantasy*** incluía.

FF1 tenía algunos sistemas similares a ***DQ***, pero por dentro era otro juego muy diferente no sólo de ***DQ*** si no también de los otros juegos de rol ya aparecidos.
Vamos a ir viendo por partes.

Hay que empezar por la calidad de los gráficos y los sistemas visuales que usaba. Hasta entonces los mapeados de un juego de rol estaban muy influenciados por ***DQ***.



Todo eran cuadrados y terrenos que marcaban claramente la diferencia de terreno por la que pasábamos, mientras que en ***FF*** el mapeado era más real, con bordes más suavizados y redondeados (no siempre estaban marcados por cuadritos).

Los combates eran muy

FINAL FANTASY I

APARECE UN RIVAL PARA DRAGON QUEST



visuales respecto a otros juegos. En general la pantalla de combate era siempre con el fondo oscuro y con vista en primera persona, pero en los combates de ***FF*** veías a tus personajes en un lado y los monstruos por otro ejecutando cada acción, ya fuese magia y golpe con arma. Además los gráficos cambiaban según el arma que portasen. Los magos hacían hechizos con efectos gráficos e incluso el fondo cambiaba según el lugar donde tenía lugar el enfrentamiento (aunque el gráfico de fondo era muy pequeño).

En ***DQ*** los compañeros que van junto al protagonista siempre le seguían por detrás pero en ***Final Fantasy*** sólo aparece el personaje que está el primero, con lo cual el juego no se ralentizaba aunque hubiese varios personajes en pantalla (en ***DQ*** si se ponían más de 5 personajes en fila a la vez algunos desaparecían y el juego se ralentizaba).

Para los menús tenía una pantalla aparte en la que se mostraban los *status* de los personajes, y donde además se podían ordenar los objetos como quisiera el jugador con un simple movimiento del cursor, frente a otros *RPGs* que directamente no dejaban ordenar nada.

En resumen ***FF1*** era un juego mucho más visual que los otros juegos de rol, no solo respecto a ***DQ***.

El sistema del juego en general estaba muy bien pensado. Aparte de los menús visuales y la idea del cursor de la que ya hemos hablado, los transportes como el barco y el navío aéreo nos permitían navegar y volar con una mayor rapidez (la velocidad del barco era el doble de andar y el barco aéreo era el cuádruple).

La idea del *class change* era diferente al de ***DQ***. En lugar de poder cambiar la profesión que sea, más bien se trataba de avanzar en la categoría, hacerse más profesional. Por ejemplo, el *guerrero* pasaba a ser *caballero* y el *ladrón* a *ninja*. También tenía la idea de los elementos. Había enemigos que tenían algunos puntos débiles según el elemento con el que se le atacaba. Por eso había armas y armaduras con poderes de elementos (defendían de rayos, hacían más daño a algunos enemigos en concreto... etc).

Y lo mejor de todo era poder salvar fuera de la ciudad, en campo abierto.

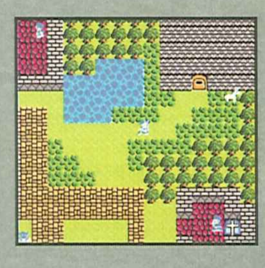
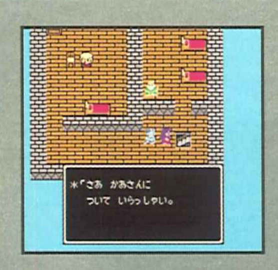
FINAL FANTASY SUPO MARCAR LA DIFERENCIA.

El ambiente del juego es otra cosa única de *FF*. Una música muy apropiada al juego junto con unos diseños de monstruos más reales. Objetos, armas famosas y monstruos muy conocidos típicos de los mundos de fantasía (*Mitril*, *Excalibur*, *Rich*...) de los que en otros juegos se veían poco.

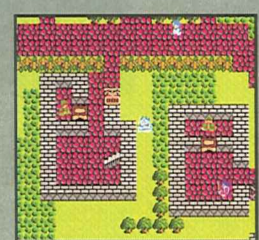
Un *opening* basado en una ilustración de *Yoshitaka Amano* que comienza tras vencer al primer jefe, junto con el diseño de los monstruos daba un ambiente de fantasía muy acertado.

Aun así ***FF1*** se reconoció como un buen juego, pero no pudo ir muy lejos. Unos meses después apareció ***DQ3*** arrasando el mercado y todo quedó en un asombro momentáneo tapado por el gran gigante de **Enix**.

Silvercat
silvercat@megamultimedia.com





ECHANDO UN VISTAZO AL DRAGON QUEST III

He aquí unas pantallas de la entrega DQ que desbancó el éxito de Final Fantasy 1, aunque hay que admitir que de salir antes seguramente los señores de Square no hubiesen gozado de tanta suerte con su juego...
Podéis ver que en esta entrega, posterior a FF1, todo el escenario está perfectamente delimitado por objetos cuadrados o en línea, al contrario que en FF1, donde los escenarios como los bosques tenían formas redondeadas. También podéis ver una pantalla de la característica (y muy sosa) lucha de los Dragon Quest. ¿Qué preferís vosotros?

REPERCUSION DE

Como ha ocurrido en tantos otros juegos, el éxito para Final Fantasy comenzó con la segunda parte de su saga.

Al anunciar la venta de la secuela de ***Final Fantasy***, aquel juego que había despertado tanto interés, todas las revistas se volcaron en hablar de ***Final Fantasy II***.

Esta vez se trataba de un juego con sistemas originales y con una historia dramática.



Realmente la imagen de ***Final Fantasy*** que tenemos como un juego de rol centrado en la historia, se creó en esta segunda parte. Pero no sólo eso. Basandose en los elementos que se habían creado en la primera parte, en ***FF2*** aparecen más cosas que luego serían muy importantes, que marcarían la saga y la imagen de **Square**.



FF2 impactó muchísimos a los aficionados de los video juegos, empezando por el sistema de juego. En ***FF2*** no existen los puntos de experiencia para los personajes. **Square** llamaba al sistema utilizado como "*sistema de puntos expertos*". Los personajes tienen *level* y experiencia en manejo de armas y las magias. Cuando se usaba un arma se subía el *level* de ese arma, y lo mismo pasaba con la magia. Con esto un personaje podía ser experto en magia de fuego y recuperar vida, pero debía olvidarse de las demás magias, así como ser bueno con varias armas o experto de sólo una (aún más claro: si peleabas mucho con un hacha tenías un alto *level* de hacha, pero este nivel no era compatible con otro arma, sólo con el hacha -y con la magia igual).



Además los personajes no tenían una profesión determinada, ni tenia obligaciones de llevar ciertas armas, armaduras o incluso magia. Gracias a este sistema la libertad de los jugadores sobre los personajes era muy amplia, ya que todos los juegos de rol tenían unos personajes ya establecidos, sin posibilidad de cambios. Con FF2 podías hacerte un personaje experto en magias de ataque y que a la vez fuese un buen luchador a puño



limpio; o un guerrero experto en magias defensivas que luchaba a distancia con el arco y las flechas; e incluso un personaje que utilice todas las magias y todas las armas (aunque el tiempo que tardaría en subir el nivel puede ser de horas, noches, días y semanas...).

Para subir los otros datos de los personajes como la destreza, fuerza, inteligencia... había que hacer lo mismo que con las armas.

Cuanto más se luchaba la fuerza subía, cuanto más se gastase el MP, o cada vez que se eligen algunas acciones los personajes crecían gradualmente.



Otro sistema curioso era el "*keyword memory*". Con él, durante las conversaciones puedes recordar algunas palabras clave surgidas anteriormente, sobre las cuales podías preguntar a otros personajes, siempre que esas palabras se encontrasen en una lista.

Uno de los sistemas originales que hoy en día es habitual en muchos juegos de rol fue la idea de poner personajes pon posiciones delanteras o traseras en el combate, que hasta entonces en muchos juegos ese efecto se veía poco. En ***FF2*** el sistema se perfeccionó y desde entonces existía una idea de distancia en los combates. Los que estaban en la fila de atrás no recibían ataques de enemigos, pero si no utilizaban magias ni atacaban con arcos tampoco podían dañar al enemigo.

Atacar a los compañeros es otro sistema ya habitual en ***Final Fantasy***. Este sistema se usaba muchas veces para hacer desaparecer encantos sobre los compañeros, y en ***FF2*** se le daba un uso mayor para subir *HP* principalmente (mucha gente atacaba a los compañeros para subirle HP, ya que la vida aumentaba en proporción a la pérdida en el combate, pero sin querer mataban a sus compañeros muy a menudo).

Y hay que hablar de, por su puesto, salvar fuera de la ciudad, algo que parecía un sueño hecho realidad.

Todos estos sistemas nuevos impactaron lo suficiente a la gente que esperaba ***FF2***.

Pero no sólo los sistemas marcaron el paso de este juego. El nivel gráfico era mucho mejor que cualquier otro juego de la época. Los dibujos de los monstruos y

FINAL FANTASY II

EL RECONOCIMIENTO DE LA NUEVA SAGA

personajes eran mucho más bonitos. Los efectos de las magias mejoraron muchísimo. Al ir subiendo de nivel las magias cambiaban el efecto gráfico. todo el aspecto había mejorado muchísimo.

Y por primera ves en un juego de rol manejabas a un personaje con personalidad.



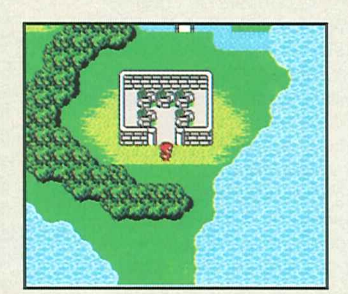
Hasta entonces en todos los juegos de rol el prota era el jugador. Aunque tuviera otro nombre o aunque el personaje hablase, nunca era un personaje independiente.
En *FF2* se cuenta la historia de cuatro personajes, cada uno de ellos con su propio carácter y forma de pensar. No existía un protagonista que guiase toda la historia. El jugador era el espectador que manejaba a estas personas que tienen el auténtico protagonismo en el juego. Eso hizo que la historia fuese más profunda y dramática.

El combate que comienza nada más dar inicio el juego fue otra cosa que llamó mucho la atención. Era una lucha imposible de ganar, y tras la derrota es cuando comienza el juego realmente.

La música del **2** es muy triste y tranquila, al contrario que en el ***1*** que es más alegre y con ambiente de aventura. Así se adecuaba más el ambiente de la historia.

Aquí en el **2** aparecen varias palabras y nombres claves para la saga, como la magia *Artema*, *Cid* el piloto del barco aéreo, *Misidia* la torre de la magia, *Min-u* el mago blanco, y lo más importante: los cristales. *Artema* es la magia más fuerte del juego y en la saga *Cid* aparece siempre como un técnico o científico y en casi todas parte alguien relacionado con el barco aéreo. *Misidia* como un lugar oculto de los magos , *Min-u* como un mago poderoso y los cristales los elementos que siempre encierran la clave de la historia.

Y por ultimo remarcar que la historia de ***FF2*** no era una



continuación del ***1***, sino una historia de otro mundo diferente que no tiene nada que ver con el anterior. En un comentario de los creadores de ***FF*** dijeron: *"En un juego de rol la historia sigue, pero en Final Fantasy, como dice el título, es una última fantasía, una historia que acaba, lo más importante que ha pasado en ese mundo."*

Muchos comentarios de las revistas lo dejaron bien claro y la gente se convenció de que *FF* era una saga de rol con historia y gráficos nuevos. Un juego que en cada parte aportaba algo nuevo.

Así, en un simple vistazo **FF2** parece que no tuvo críticas. De hecho en las revistas apenas se habló mal de **Final Fantasy II**. Pero sí que tuvo varias críticas por parte del jugador.

El sistema de *puntos expertos* hacía que un combate durase mucho más tiempo de lo que duraba la batalla en otro juego. Al no existir una medida de fuerza de los personajes nunca se podía saber si los personajes eran suficientemente fuertes para ir contra un jefe. Los personajes entraban y salían del grupo constantemente, con lo que nunca podías depender de los nuevos personajes (subirle el nivel a ellos significaba otras cien horas de combates infinitos). Los enemigos eran demasiado fuertes o demasiado débiles.

Esto pasaba por que no tenía una medida que dejase bien marcada la fuerza que debían tener los personajes. Lo que suponían los programadores que debía ser la fuerza de los enemigos para los jugadores nunca era acertada.

En realidad el sistema de combate de ***FF2*** era un fracaso. Este sistema de crecimiento prometía diversión para las primeras horas y a partir de entonces se convertía en un infierno agobiante.

Y el último laberinto es además el más largo de la historia de los juegos. Esta critica ya la obtuvieron también en el ***1***, y en esta segunda parte se quedó marcado como algo habitual de la saga. Aunque, menos mal, actualmente no es algo que se haya mantenido...

Aun así las criticas negativas eran mucho menos frecuentes frente al apoyo de esta 2ª parte.

Desde ese momento ***FF*** cambio el mercado y el mundo de los juegos, creando un estilo de *RPG*s centrados en la historia y el acabado visual.

Muchos otros juegos saldrían a partir de entonces siguiendo este estilo. Para la gente había 3 estilos de rol. Estilo ***Dragon Quest***, ***Final Fantasy*** y ***otros***. Bueno, había juegos malos que no eran ninguno de los tres, pero eran ignorádos. Desde entonces el mundo del *RPG* buscaba un sistema nuevo, un estilo nuevo. Era una época de guerra para estos juegos. Esta competición hizo que el campo del rol evolucionase en ideas de sistemas originales, en los gráficos y en la calidad de las composiciones musicales..

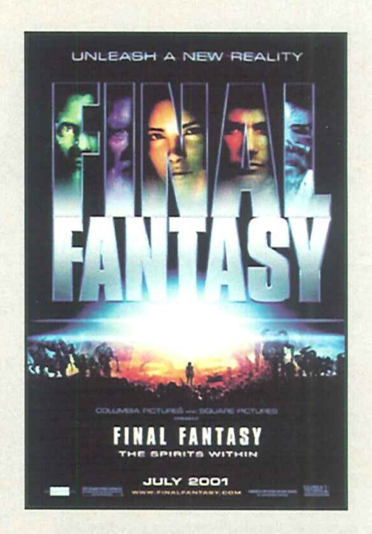
FF se había convertido en el único rival de ***DQ*** y desde ese momento la saga fue reconocida en todo *Japón*.

Silvercat

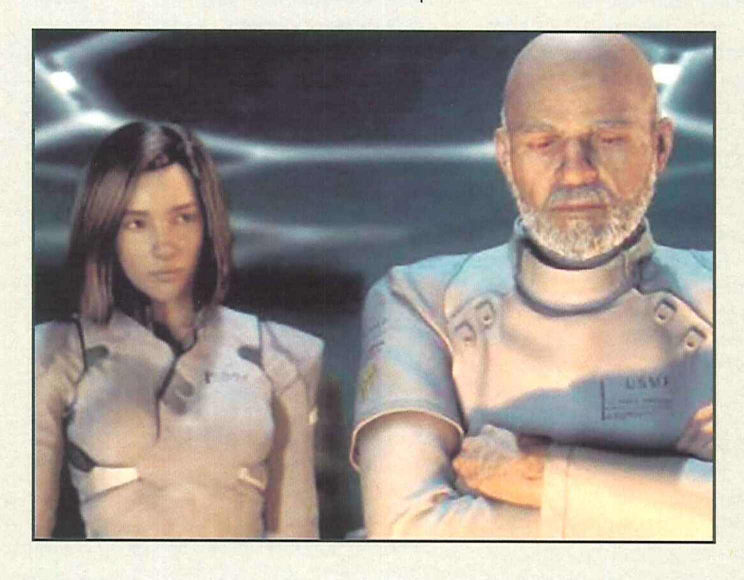


¿REALMENTE HA MERECIDO LA PENA ESPERAR?

FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR



El pasado veinticuatro de Agosto tuvo lugar en España uno de los acontecimientos frikis más esperados de los últimos tiempos. Final Fantasy, "La fuerza interior", se estrenó al fin para gloria y júbilo de los espectantes jugadores de la saga de Hironobu Sakaguchi que llevábamos meses (si no años) deseosos de comprobar la calidad gráfica prometida desde los estudios de Square. Muchos rumores habían circulado desde que comenzó a hablarse del proyecto allá por la salida al mercado del Final Fantasy VII. Los excepcionales gestos logrados con el emotion capture, el realismo semi-utópico que lograría reírse de todas las películas creadas integramente por ordenador hasta la fecha y un guión presumiblemente sorprendente tal y como nos tienen acostumbrados todas y cada una de las partes de la saga iban a ser finalmente descubiertos al centenar de personas que masticaba nerviosamente las palomitas de maíz deseando que terminasen los trailers.
Y bien... esto es lo que sucedió.



Mientras el majestuoso halcón terminaba de sobrevolar el hermoso paisaje y la voz de *Lara Fabiano* daba paso al tema musical *Spirit Dreams Inside* del famosísimo grupo de *j-pop Larc en ciel* (que conoceréis, entre otras canciones, por su participación en la banda sonora de *Rurouni Kenshin* con "*Niji*" y "*The Fourth Avenue Café*") yo me recostaba en el asiento haciendo un balance global de las magníficas sorpresas y pequeñas decepciones a las que había asistido. Bueno, en realidad hacía eso y preguntarme encarecidamente por qué la gente echa a correr en cuanto ve el fundido en negro hacia la pantalla de créditos como si el llegar a la calle fuese en ese momento una cuestión de vida o muerte "*Rápido rápido vamonos antes de que acaben las letras, vamos vamooooooooos*". Como personalmente pude comprobar, ningún acomodador asesino con máscara de hockey y sierra eléctrica me abordó antes de que la fecha de *copyright* apareciese, así que doy por supuesto que llegarían tarde a alguna cita.

Hubo puntos brillantes, como la impecable realización técnica sencillamente increíble, y puntos... no tan brillantes. Pero vayamos por partes. Para empezar, hubo mucha gente realmente decepcionada con la película. Y es que claro, el que esperaba luchas entre *Guardian Forces* y carreras de *chocobos* se llevó un chasco y tachó instantáneamente a la película de "no tener que ver con ningún ***Final Fantasy***". Pues bien, el espíritu central de la saga se refleja con bastante acierto. La teoría de *Gea* de la que se habla en la película, basada en la hipótesis de *Gaia* estudiada actualmente por ecólogos que defienden que la Tierra es un ser vivo formado por un todo, desde la primera gota de lava del núcleo hasta el último gorrión del firmamento, ha sido utilizada habitualmente en los juegos como idea principal que explica, entre otras cosas, la energía *Mako* del ***Final Fantasy 7***. El uso del meteoro y el fujo de energía vital que aparece dentro de él en la escena final son iconos también claramente calcados de la séptima parte. Por otro lado, la estética futurista utilizada recuerda bastante a la ambientación del ***Final Fantasy 8***. Como curiosidad podría comentar también que el campo desolado del sueño de *Aki* me recuerda bastante a la tierra árida por la que *Squall* se ve obligado a deambular poco después del final del ***Final Fantasy 8***. Y por supuesto, como no podía faltar, hay un personaje llamado *Cid*, que si bien pasó desapercibido para los menos atentos debido a su pronunciación, *Doctor Sid* en la película, se trata de otro más de los guiños de **Square** hacia los seguidores de la saga.

El aspecto técnico de la película, como adelantaba antes, no podía haber sido más impresionante. Cierto es que una ambientación medievo-futurista

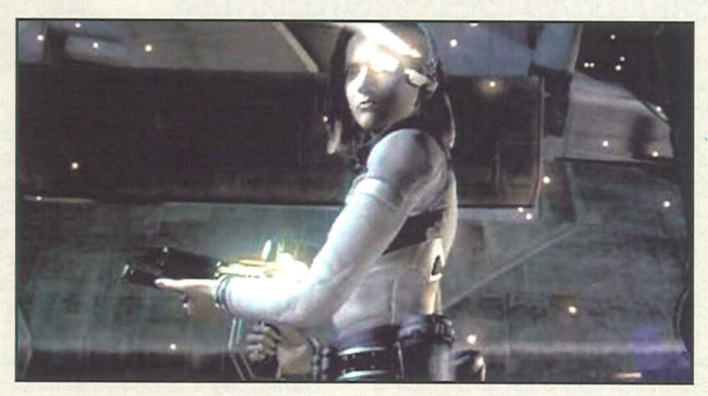
de las que estamos acostumbrados a contemplar en los ***Final Fantasy*** habría supuesto poner la guinda al exquisito pastel de efectos por ordenador, pero la decoración escogida, si bien tira más hacia lo comercial, tampoco es de mi desagrado. Pasé prácticamente toda la película encogida en el asiento alucinando con los impresionantes efectos especiales (aunque suena realmente extraño denominar efectos especiales a las explosiones y demás en una película en la que todo es un efecto especial) La estética de los llamados fantasmas es increíblemente hermosa y monstruosa a la vez, y el realismo conseguido en las expresiones faciales y el tan renombrado cabello de *Aki* dejó claro que, en cuanto a programación cinematográfica se refiere, **Square** lleva la voz cantante. Un detalle curioso: cuando escuché por primera vez que se habían gastado millones de dólares en conseguir un realismo total en el cabello de la protagonista me dije "*Buf, pues como tengan que animar pelo a pelo las cabelleras de todos los personajes...*" Pues no, porque **Square**, en un alarde de ingenio, sale del meollo de la siguiente manera: "*tenemos por personajes principales a un grupo de militares, ¿no? Muy bien, cómo llevan el pelo los militares... así es, muy cortito. Pues ya está, todos con el pelo corto*" O si no fijaros bien en si, aparte de *Aki*, alguien más lleva el pelo largo y suelto.

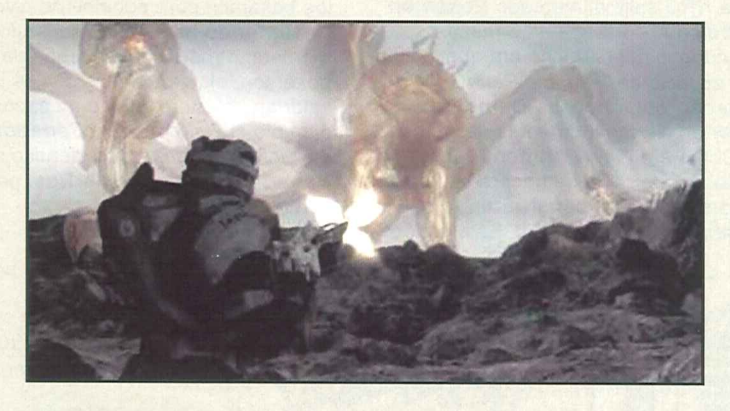
Hasta aquí todo son alabanzas... pero llega el momento de comentar el guión y, más específicamente, las escenas. Toda la película esta llenita de topicazos hasta la saciedad. La típica científica buena que ya conoce al prota masculino antes de que salga en la peli, y que además es Capitán marine, el típico rollo del me dejaste sin decir nada y "*te quiero no te quiero*", el típico malo vestido de negro, gabardina larga y guantes de cuero, *Hein*, que además de malo es tonto, ocupa el puesto de General de defensa y quiere arreglarlo todo con las armas mientras que los buenos optan por la forma pacífica, la típica escena romántica que desde el minuto uno de película todos presuponen, todo ello sin hablar de las "escenas límite" que pretenden poner al espectador en vilo y ni por el asomo lo consigue pues se ve a la legua que van a salir bien (vease por ejemplo la escena de cuando *Aki* elimina el fantasma del cuerpo de *Grey*, el chico). Además, y sinceramente dudo que se trata de una coincidencia, hay toda una parte que dura al menos veinte minutos y está casi literalmente calcada de la película ***Aliens***. Empezando por la composición del grupo de marines, *Neil, Ryan* y *Jane* (que interpretan los papeles de graciosillo, negro fuerte y chica dura respectivamente), toda la escena de la huida en jeep y posterior fuga en la nave copia casi paso a paso los acontecimientos de la peli *de James Cameron* que no voy a recordar para no desvelar el desarrollo del film. Aun así, el guión, sin llegar a ser ninguna maravilla (tened en cuenta que mientras que cualquier ***Final Fantasy*** no baje de las sesenta horas de juego, la peli dura apenas dos) no deja de sugerirme la idea de tratarse de un continuo "tira y afloja" entre las películas de acción americanas y el estilo espiritual japonés, sin llegar a ser ni lo uno ni lo otro. Y es que se ve que los americanos han metido mano al guión a tocateja, y los pobre japos han tenido que aguantar con lo que les han echado. Pese a todo, el final de la película me pareció excelente, una conclusión épica y un *ending* maravilloso.

En definitiva, creo que esta es una película que, si bien nadie debe dejar escapar, podría haber dado más fruto en cuanto a lo que historia se refiere. Diversión a mansalva, acción frenética y efectos visuales increíbles que con toda seguridad marcarán un hito en la historia del cine.

Nami the Kitty =^__^=
namiau@terra.es









¿TE HAS HECHO REALMENTE CON TODOS? ¿TAMBIÉN CON LOS DE CRYSTAL?

POKÉMON

Hace un par de años **Nintendo** lanzó al mercado japonés 2 juegos llamados ***Pokémon Rojo*** y ***Azul***.
Estos tuvieron gran aceptación en el mercado y volvieron a sacar otra versión, la verde, un remaque de las otras 2 con *items* especiales pero sin ninguna novedad aparente.

Al cabo de unos años salió la versión amarilla. Esta tenía como novedad que *Pikachu* nos acompañaría en el resto del juego y tendríamos que cuidar su estado de ánimo.

Pasó el tiempo y dejando de lado el tema *RPG* salió al mercado ***Pokémon Pinball*** que consistía en 3 mesas y lo curioso del cartucho era que incluía una especie de "*Rumble Pack*" haciendo vibrar nuestra ***Game Boy Color*** en ciertos momentos del juego.

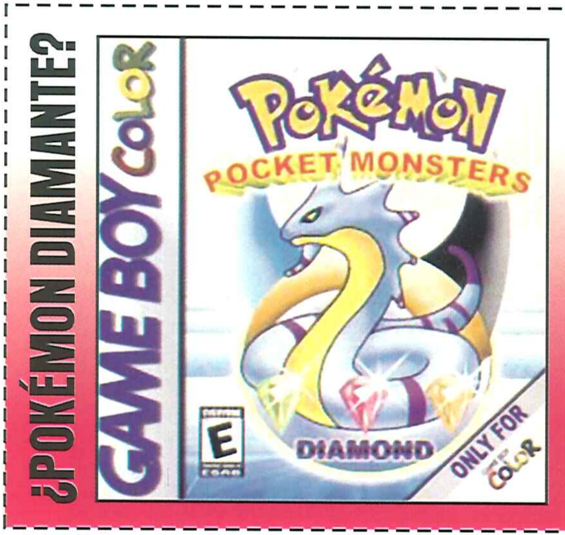
Como era lógico, **Nintendo** tenía en la mano la formula de hacerse de oro y no tardó en sacar para **Nintendo64** el ***Pokémon Genki De Chu***. Este curioso juego traía como accesorio un micro con el que, conectado a la consola, hablaríamos con *Pikachu* dándole instrucciones de lo que debía hacer a lo largo de una jornada diaria. Aunque el éxito de **N64** fue el ***Pokémon Stadium***, que ya va por la 3ª entrega. En esta nueva saga el objetivo es hacer luchar a nuestros *pokémon* en un estadio. Con la ayuda del "*transfer pack*" que se vendía junto al juego podríamos transferir los datos de los juegos de **Game Boy** a la **N64** y hacer luchar a los *pokémon* para subirlos de nivel.

Nintendo ha seguido sacando al mercado otros muchos juegos de pokémon, algunos de los cuales jamás saldrían del mercado japonés, como por ejemplo el ***Pokémon de Panepon*** que era un juego de *puzzles* idéntico al ***Paneru de Pon*** de **SuperNes**, pero con *pokémons*.

Los 3 juegos más recientes



¿POKÉMON DIAMANTE?

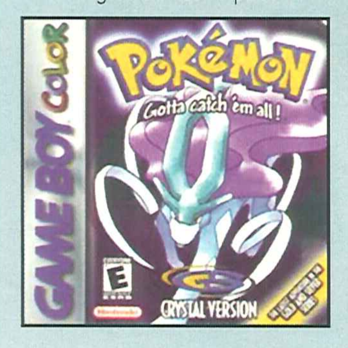


Que no os extrañe si de pronto os topáis con un cartucho llamado Pokémon Diamond. Se trata de un cartucho pirata que rula por el mercado traducido al inglés. Una copia con demasiado morro que además tiene unos gráficos mejores que los originales...



POKÉMON CRYSTAL

Aquí tenéis unas pantallas de la próxima versión Pokémon que llegará a nuestro país.

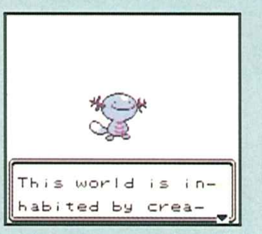


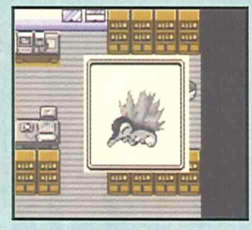
















aparecidos para Game Boy son las entregas ***Pokémon Oro*** y ***Plata*** (que añadían 100 nuevos bichos a la lista de 151, la *Liga Johto*) y ***Pokémon Trading Card Game*** (idéntico al juego de cartas de ***SNK Vs. Capcom***, aunque los que hayan copiado sean estos últimos).

Estos bichos han recorrido medio mundo creando polémica, empezando por los ataques de epilepsia que provocaba ver cierto episodio de la serie televisiva, en el que *Pikachu* se lucía a base de lanzar truenos. Dejándome de rodeos, voy a comentar la última entrega de esta saga para ***Game Boy Color***, a la que no debe quedarle demasiado para llegar a nuestro país.

El juego en cuestión es el 6º *RPG* entrega para ***Game Boy*** (teniendo en cuenta que la edición verde sólo llegó a salir en Japón). ***Crystal*** (que así se llama esta parte) salió en Japón el pasado 14 de Diciembre, arrasando las listas de ventas del mes.

A esta entrega se le conocía en un principio como ***Pokémon X*** y es una especie de *remake* de las entregas ya conocidas ***Oro*** y ***Plata***. Como es lógico **Nintendo** tenía que poner algún aliciente a esta nueva entrega para que millones de nipones salieran como locos a comprarlo, y se les ocurrió conectar el móvil a un adaptador especial para luego acceder a *Internet* y cambiar *pokémons* con varias personas que estén conectadas en ese mismo momento.



Cada vez que transfieres un *pokémon* este puede aprender nuevos ataques.

No sabemos si esta opción permanecerá para el resto del mundo, ya que cuenta con sistema celular, y aunque es muy común en Japón, en los Estados unidos estos teléfonos son muy caros y supone un gran bache a la hora de traerlo a otros países.

También podemos encontrar animaciones en los combates. Por ejemplo podremos ver las llamas de *Cyndaquil* encendiendose en su espalda. Esto es llamativo teniendo en cuenta que los combates de las entregas anteriores eran escenas estáticas.

Otro detalle a destacar es la opción de disponer de 2 personajes antes de comenzar a jugar. El chico prota se llama *Minaki,* y está buscando a un *pokémon* legendario llamado *Suicine*.

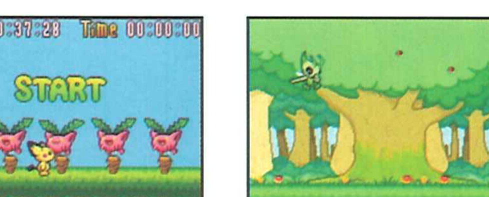
También le han añadido el detalle "*tamagotchi*". Me explico. Si usamos continuamente a los mismos *pokemon* para las batallas estos estarán más felices y nos harán más caso. Por lo contrario, si no los sacamos casi nunca a la hora de pelear estarán tristes y no nos obedecerán.

Al tratarse de un remake de las 2 ultimas entregas no hay casi ninguna especie nueva pero lo curioso es que podremos atrapar a *Celebi*, un *pokémon* tipo planta que en las otras versiones no era capturable y en estas sí. *Celebi* es lo que *Mew* a las versiones ***Azul*** y ***Roja***.

Y como curiosidad para la ***Game Boy Advance*** hay noticias sobre un adaptador llamado ***E-Card*** el cual sirve para leer las cartas *pokémon* para poder jugar a mini-juegos y ver animaciones. Todavía no se sabe casi nada de este nuevo proyecto de **Nintendo**, aunque hay rumores de que podría salir en Japón antes del 2002.

Kero
Kero_chan19@hotmail.com





Bienvenidos al mundo de la emulación. Desde esta sección seremos un poco la voz impresa de un aspecto del *soft* lúdico que suele permanecer en el lado oscuro de los medios. Este mes, investigamos un poco todo lo que podemos encontrar sobre la emulación de la primera consola que salió antes en emulador que en su auténtico formato: **Game Boy Advance**.

GAME BOY ADVANCE

Tan joven y ya emulada...



PlayBoy Advance







El caso de **Game Boy Advance** es un tanto atípico. A pesar de ser una consola de muy reciente aparición, ya existen varios emuladores circulando por internet. De hecho, un aspecto muy curioso es el que incluso antes de que la portátil fuese puesta a la venta, ya se podían encontrar proyectos de emulación que incluso llegaban a ser funcionales con las demos existentes para el nuevo bebé de **Nintendo**.

A pesar de todo, la cierta complejidad tecnológica de **Game Boy Advance** hace que en algunos de los casos la emulación no esté conseguida al cien por cien, al menos por el momento. Los dos procesadores centrales de esta consola (*RISC* de 32 bit + 8 bit *CISC*), además de quebraderos de cabeza a los programadores, tienen el problema de que para que el emulador trabaje a un rendimiento óptimo se hace necesaria una máquina bastante potente, aunque siempre cabe la posibilidad de que en un futuro se optimice el código y sea más accesible a un mayor número de usuarios. En todo caso, hay que recordar que nunca deberíamos de sustituir la posibilidad de jugar con esta consola por el emulador, ya que aparte de no disfrutar de las verdaderas posibilidades de **Game Boy Advance**, estaremos infringiendo la ley siempre y cuando estemos usando juegos que no tengamos en su formato original durante más de 24 horas. Eso sí, estos emuladores nos pueden servir perfectamente como un potencial campo de pruebas de cartuchos para posibles futuras compras.

La mayoría de estos emuladores están programados por gente que anteriormente han tocado la emulación en **Game Boy** o **Game Boy Color**, como es el caso de ***Boycott Advance*** (http://boycottadvance.emuunlim.com). ***Boycott Advance*** presenta un estado muy avanzado de funcionamiento, rindiendo casi al cien por cien en máquinas por encima de los 400 Mhz. Con una *GUI* muy sencilla de configurar, la mayoría de las *roms* están perfectamente soportadas, salvo por algunos *bugs* en los gráficos cuando el procesador trabaja con ciertos efectos de *zooms* y rotaciones. De todos modos, aún queda por mejorar el tema sonoro, muy precario aún. Las opciones de salvar/cargar partidas, el poder controlar el refresco de las imágenes, la selección del tamaño de la ventana de juego... hacen que, junto con la calidad de la emulación, este programa se tenga que tener muy en cuenta.

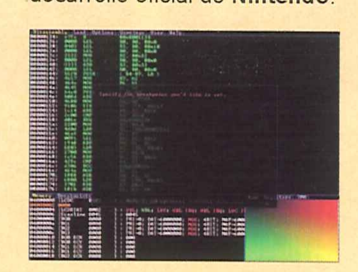
También proveniente del mundo de **Game Boy** es el estupendo ***VisualBoy Advance*** (http://vboy.emuhq.com). Con una *GUI* similar a la del anteriormente mencionado ***Boycott***, este emulador de *Forgotten* es el que mejor va, pero aun no es perfecto.. Todos los aspectos tecnológicos de la consola (al menos los que por ahora se han mostrado en los juegos a la venta) están perfectamente emulados, pudiéndose

disfrutar sin errores de los apartados audiovisuales que el potencial de **Game Boy Advance** da de sí. Además, para ciertas tarjetas gráficas, se han permitido el lujo de usar un suavizado de la imagen que viene de perlas para mejorar más aún la resolución de los juegos. En definitiva, un emulador sumamente recomendable, sobre todo si tenemos un **PC** por encima de los 500 *Mhz*.

DreamGBA, programado por *Kervin*, también autor de ***DreamNES*** y ***DreamGBC*** (http://dreamGBA.yeah.net) destaca a primera vista por la completa pantalla de configuración de la que hace gala. Posibilidad de elegir la resolución, el tamaño de la pantalla, los *fps*, trastear en diversos efectos de los gráficos... todo esto estupendamente presentado, y dando como resultado una emulación que ralla lo asombroso, a un nivel que poco tiene que envidiar a los emuladores anteriormente mencionados.

Uno de los primeros proyectos en emular **Game Boy Advance** es ***iGBA*** (http://igba.multimania.com), el cual está en pleno período de evaluación. A pesar de sus todavía muchas carencias, resultará interesante el echarle un vistazo, siempre teniendo en cuenta que se trata de una *beta* que todavía está en pañales.

Para los que sean usuarios o fanáticos del **MS-DOS**, ***Virtual Game Boy Advance*** (http://www.komkon.org/fms/VGB/) se presenta como toda una alternativa seria a los emuladores existentes en **Windows**. Este es uno de los emuladores que muy anteriormente al lanzamiento de la consola ya estaban funcionales. Las intenciones del programador estaban bien claras desde un principio, ya que este emulador (al igual que el ***iGBA***) está enfocado para que los programadores y desarrolladores de juegos puedan comenzar a programar en **Game Boy Advance**, algo muy interesante teniendo en cuenta que no todo el mundo puede disponer del *kitt* de desarrollo oficial de **Nintendo**.



Expresamente para trastear con el código de **GBA** e intentar hacer algunas virguerías de la programación, está el más que curioso ***AGD*** (http://agd.emuunlim.com), que más que un emulador es todo un interface entre el usuario y el **PC** para programar bajo código **Game Boy Advance**. Más sorprendente aún es el que podamos "toquetear" directamente en los listados de código de cualquier *roms* que carguemos, en puro ensamblador, lo cual puede llegar a ser muy didáctico para los *freaks* de la programación.

Y en exclusiva para ordenadores **Macintosh**, ***Playboy Advance*** hace estragos en cuanto a la calidad de la emulación. De muy sencillo manejo, en un par de segundos lo tendremos listo y configurado para la acción. El resultado de las *roms* ejecutadas se acerca a lo perfecto en todos los sentidos, siendo todo un punto de referencia para los próximos emuladores que salgan para este sistema.

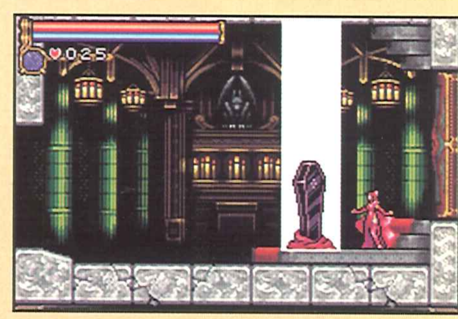
Como podemos ver, la calidad y cantidad en los emuladores de la gran pequeña de 32 bits de **Nintendo** es asombrosa, sobre todo teniendo en cuenta que prácticamente **Game Boy Advance** es una recién nacida. Con estos resultados, sólo se le puede augurar un más que prometedor futuro en este campo, que no hace más que confirmar el saludable aspecto del mundo de la emulación. Un mundo de lo más sano, siempre y cuando tengamos en cuenta, sobre todo en casos como el que hemos tratado hoy, que para jugar a juegos de **Game Boy Advance** está prioritariamente la propia consola.

Nos leemos el mes que viene, donde tocaremos otros emuladores para que estéis al día en este mundillo tan interesante.

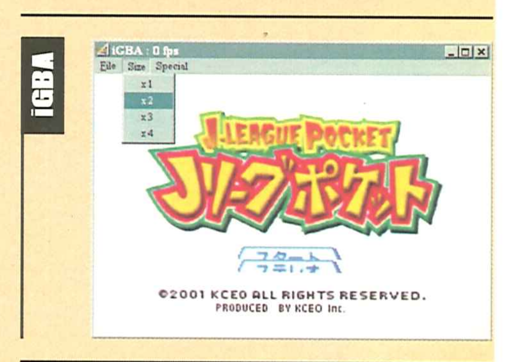
Spidey
joserparker@eresmas.net

DreamGBA





iGBA



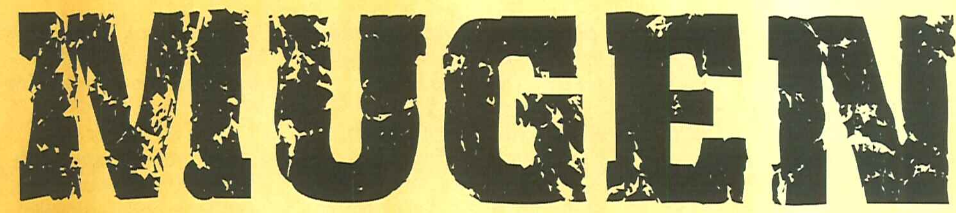
Visual Boy Advance

BoycottAdvance









POR FÍN PODRÁS HACERTE EL JUEGO DE LUCHA Vs QUE SIEMPRE SOÑASTE

Rondaban los años 1999-2000 cuando los señores de Elecbyte fallaron en su intento de conseguir hacer, para su gratuita distribución por Internet, un juego de disparos personalizable en 1ª persona a la vieja usanza (de los que sólo se ve la mano con el arma). Pero fallaron. Indagando por otros caminos, y centrándose en una nueva idea, llegaron a crear el MUGEN Engine.





MUGEN es un "motor" para *PC* que te permite dar forma a tus propios personajes, así como todo el entorno gráfico (barras de poder, contadores de victoria, escenarios, etc...) para crear el juego de lucha en *2D* que siempre quisiste. Para ello necesitas herramientas tales como el *SprMaker* o el *AirEdit*, entre otras (todas ellas disponibles en la *web*). Es lógico que aprovechando estas posibilidades de creación la gente se haga con sus personajes favoritos, capture cada uno de sus *frames* de animación y les añada los ataques que más le convenza del repertorio con que cuente. Así, por ejemplo, podremos enfrentar a personajes como *Chun Li* o *Ken Master* (***Street Fighter***) contra *Iori Yagami* (***King of Fighters***) o el mismísimo *Pikachu* (***Pokémon***), además de todos los nuevos que seamos capaces de crear nosotros mismos. El límite de este juego está en la propia imaginación de cada creador. Básicamente ***MUGEN*** es un programa totalmente configurable para que puedan ser insertados en él, tanto los personajes que tú mismo hagas como los que puedas bajarte de la red (que no son pocos). Así mismo también podemos insertar escenarios para los combates, que pueden llegar a ser desde el mítico dojo de *Ryu* en ***Street Fighter II***, hasta los paisajes feudales del ***Samurai Shodown***, pasando por decorados de cualquier juego conocido: ***Vampire Hunter***, ***Waku Waku***, ***Yu Yu Hakusho***, ***Eternal Champions***, ***Mortal Kombat***, ***Fatal Fury***... etc. Cualquier juego emulable es una apetitosa presa para extraer, mediante capturas, los

Ken en versión evil para Mugen es el personaje más bestia en modo de inteligencia artificial.







SELECT FIGHTER SCREEN



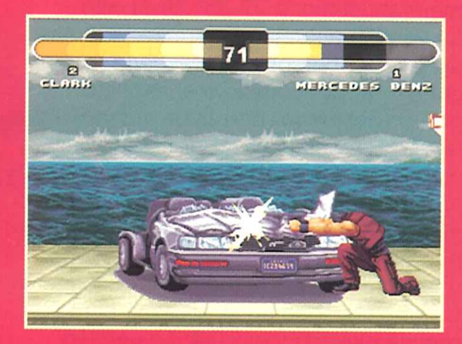


Estas son 2 muestras de pantallas de selección de personajes. La de la derecha está realizada por *Mr.Karate* y es una parodia del "***SNK Vs. Capcom the Match of the Millenium***" para **NeoGeo Pocket**.

La de la izquierda es otra parodia de un juego de **NGPocket**. Esta vez se trata del ***SNK Gals Fighters***, que en estos momentos realiza Clarens y que os incluiremos en un CD cuando esté completamente acabado.

¡¡BONUS GAME!!





Seguro que la escena os parece graciosa, y no es para menos. *Clark* cargándose el legendario coche del ***Street Fighter II***.
El método para hacer un *bonus game* es bien sencillo. Creas un luchador que se mueva sólo cuando reciba tortas, que no ataque y que pierda vida cuando le golpeen. Es un método algo rústico, pero ahí está. También podremos encontrar 2 *bonus games* del ***Final Fight***.

sprites de cualquier escenario o personaje y empezar a construir su versión para ***MUGEN***. Hoy en día raro es el sistema de juego que no está emulado, y por ello los creadores de personajes y demás material para ***MUGEN*** pueden servirse a sus anchas, siempre que se puedan hacer capturas de los elementos que quieran desde su ordenador.

De todas formas, si sois de los comodones que no se quieren pringar mucho con éstas cosas, siempre os podéis limitar a bajar personajes y montaros vuestro propio *Vs Game*. Para ello, en los *CDs* de **Gametype** os iremos incluyendo las novedades que vayan apareciendo, así como los ejemplos curiosos dignos de mención.



¿Acaso no es increíble poder destrozar a Apocalypse (alias "bonus game") con cualquier personaje?













Modo de juego de lucha en equipos 2 contra 2.



Joe Higashi con Hwa Jai como striker exclusivo



Muestra de Modo Historia (hecho por Clarens)



¿Por qué tanto éxito con ***MUGEN***? Sencillo. Imaginad por un momento un juego en el que vosotros podáis variar cualquier elemento. desde el daño que provocan los personajes hasta el color de sus trajes, desde la voz que tengan hasta cambiar el nombre que no os guste... Algo así no se consigue en ninguna otra parte. Sólo los señores de **Elecbyte** os lo pueden proporcionar:

http://mugen.elecbyte.com



Visitando su *web*, podéis descargaros el programa base, el cual está "pelao y mondao", ya que es la base para lo que vosotros queráis hacer. Éste programa base viene con un personaje de ejemplo, que no es otro que el gracioso *KungFu-Man*, que nos servirá de ejemplo para crear el resto de personajes.

También tenemos dos escenarios, para que veamos cómo son y cómo se pueden crear. Pero yendo al grano, lo interesante viene, una vez descomprimido el programa, en la carpeta "*docs*" (documentos), donde en un perfecto inglés (que nadie me diga ahora que en los tiempos que estamos no sabemos inglés) se explica todo. No toquéis "las tripas" al programa hasta que hayáis leído dichos documentos.

Pero no todo fue siempre así. Al principio ***MUGEN*** era un programilla bastante limitado. La primera versión que recuerdo que cayó en mis manos fue la *01-01* (hubo otras antes incluso), y carecía de muchas cosas, como de la posibilidad de poner una casilla *random* o diferentes iconos según habíamos ganado un combate. Después, siguieron saliendo actualizaciones con diversas mejoras, como la *27-06*, *29-11*, etc. La versión actual nos permite, ademas de insertar personajes y escenarios, configurar por completo el aspecto gráfico del juego (barras de vida, tipo de letras, sonidos al escoger personajes...), colocar una (o varias) casillas *random*, crear una intro (música y todo) para el juego, un *modo historia* para cada personaje (*intro* al escogerlo y *ending* una vez acabado el juego), créditos, etc. Como veis, todo un lujo. Quizá el mejor que ha existido y existirá. La versión actual no es la definitiva, ya que algunos controles no están perfeccionados (se pueden poner también las músicas en formato *wav*, *midi* o *mp3*), pero prácticamente son memeces cuando tenemos delante semejante programa.

Debido al *boom* que ha provocado ***MUGEN***, cientos (por no decir miles) de aficionados de todos los países (cada personaje tiene sus "instrucciones" y algunos están en francés, otros en un correcto inglés, en japonés, coreano...) han creado una interminable lista de personajes, escenarios y utilidades. Éstas utilidades son realmente útiles, valga la redundancia, ya que facilitan mucho el creado o remodelación de personajes, pues al estar hechos por aficionados son más fáciles de usar que, por ejemplo, las herramientas que nos proporcionan los propios de **Elecbyte**. De todas ellas quisiera destacar alguna: el ***Mugen Character Maker*** (***MCM***), traducido a varios idiomas y el ***EasyCharacter***, unas buenas herramienta para los que comienzan en esto (curiosamente creados los dos por hispanohablantes). De ello hablaremos en su momento.

A la hora de crear un personaje... os seré sincero: es difícil pero no imposible. Y os aseguro que los resultados son más que satisfactorios. Si indagáis bien por la red, quizá encontréis personajes míos...

Claro está, todo este material se hospeda en miles y miles de páginas *web* de todo el mundo, de las cuales podremos bajarnos de todo (y cuando digo de todo, es de todo), desde personajes normales como *Takuma* o *Dhalsim*, hasta invenciones como *Mugena* o ediciones increíbles de personajes ya conocidos, como una *Orochi Shermie* con más de 10 *supers* (y sus correspondientes potenciados), personajes con más de dos *strikers*, personajes desnudos, inéditos, escenarios de *bonus*... O personajes que no son de juegos de lucha, como *Super Mario*, *Sonic* (y toda su tropa) o incluso *Parappa the Rapper*. Simplemente increíble.

Aún así, no creáis que esto se acaba aquí. Además de personajes podemos encontrar *add-ons* (pequeños archivos comprimidos donde vienen solamente las barras de poder o sonidos para las *intros*, contadores de victorias, etc), *screenpacks* (un entorno gráfico para un

juego completo, pudiendo ser una réplica tanto del ***Street Fighter Zero 3*** como del ***KOF '96***), *bgmpacks* (lo mismo que el primero pero incluyendo muchos escenarios)...

Junto a todo esto podemos incluir el hecho de poder poner en nuestro juego escenarios de *Bonus* (el clásico coche para destrozar, maderos para partir, etc) y una de las cosas que más me llama la atención: el editado de personajes. Ésta opción merecerá ser hablada detenidamente, pero para que lo sepáis se trata de crear en base a un personaje ya existente, otro completamente nuevo o uno que pueda aparecer en la historia de un juego y no salga como personaje seleccionable. Gracias a éstas ideas nos podemos encontrar con *Gouken* (maestro de *Ryu* y *Ken* en ***Street Fighter***), *Gaidel* (padre de *Leona* en ***KOF***) o las posibilidades no usadas de los propios juegos, creando auténticas locuras de personajes, como *Orochi Kyo*, *Evil Ken* y muchos otros.

Dentro de éste aparatado encontramos los *blisseos* (convertir en mujer) de los personajes. Si, habéis leído bien... Y así podríamos extendernos muchas hojas, pero como en éste primer número de ***GameType*** sólo escribo esto para ir presentándolo, en números siguientes nos adentraremos en todo lo que a ***MUGEN*** se refiere; así que ya sabéis, si queréis más, permaneced atentos.

Por ahora os recomiendo, para ir abriendo boca, que os acerquéis hasta la siguiente página. Ya me contaréis.

http://laedawg.mytopsitelist.com/top69mugen

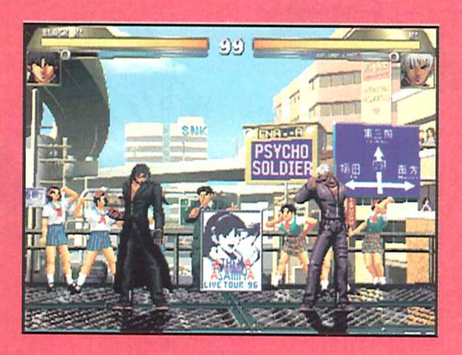
Reppuuken!!!

Clarens "Rugal fan"
omegaclarens@hotmail.com



LUCHADORES MUGEN-EX



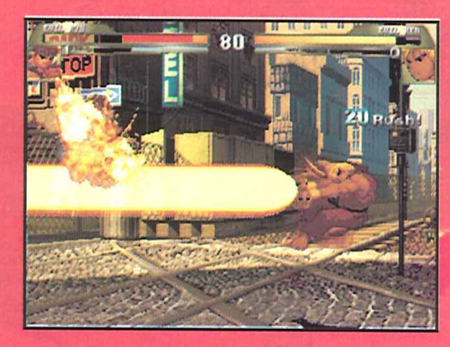






Hagamos repaso... por aquí podéis ver a los orochi Benimaru y Kyo, Black K', Makishi Masao (Máxima calvete), Max (Máxima+Chaser), Krizalid Shingo, DT (Lucky versión karate) y al hyper-bestia de Evil Ken (se han colado mucho metiendole ataques...).



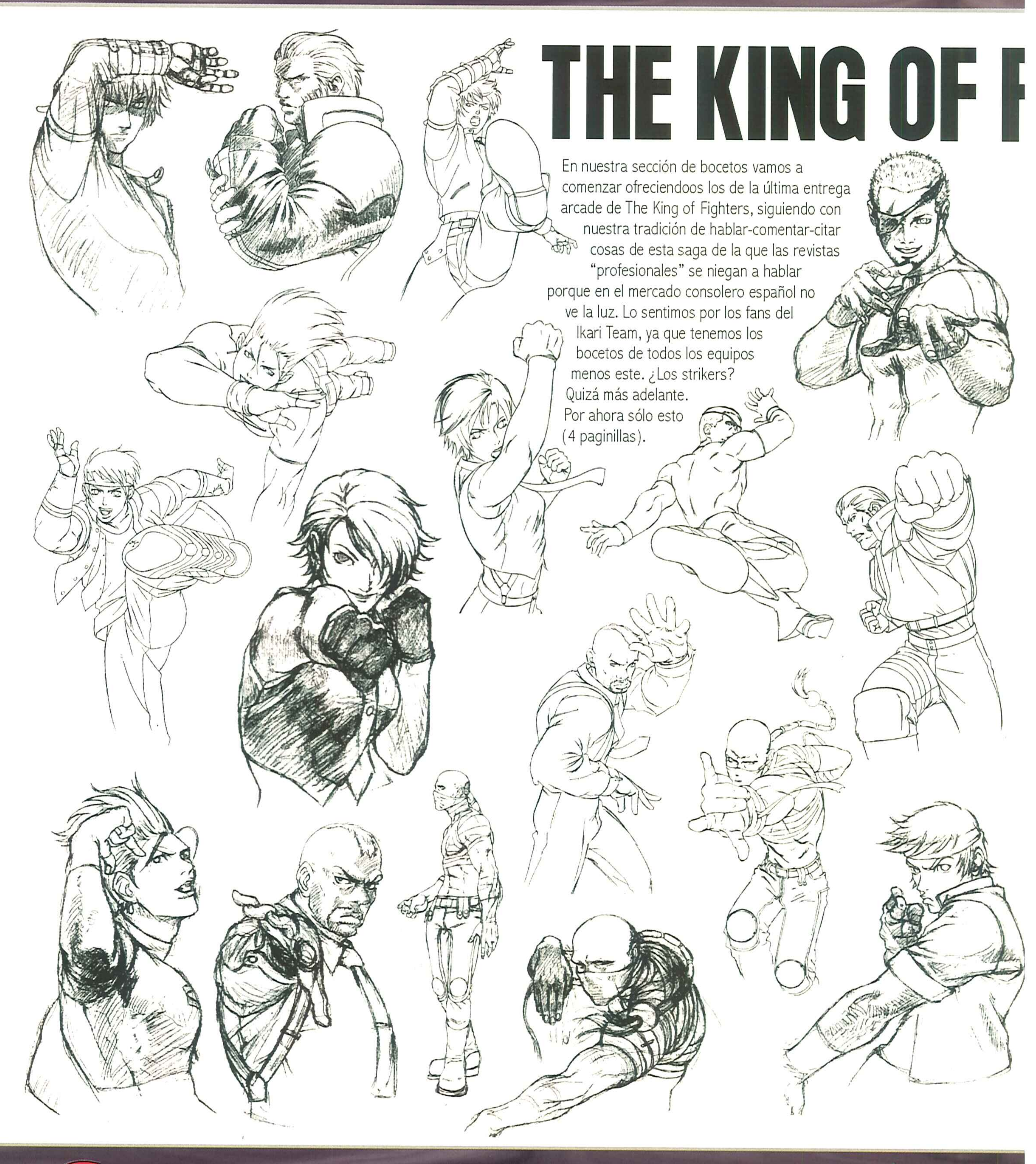





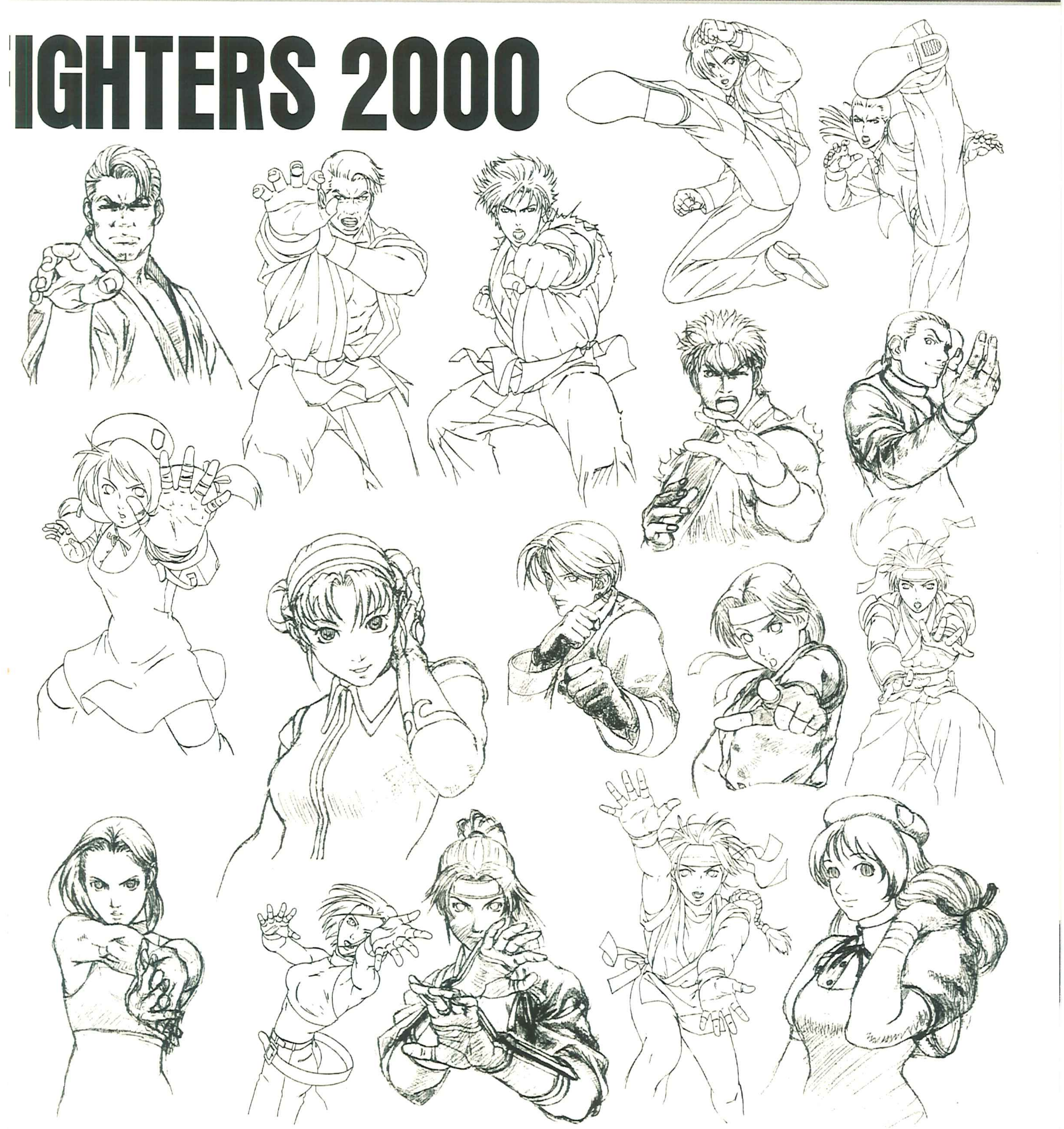
¿Kyozalid? ¿Krizyo? Un personaje con perfecta cabida en el mundo Mugen.

THE KING OF F

En nuestra sección de bocetos vamos a comenzar ofreciendoos los de la última entrega arcade de The King of Fighters, siguiendo con nuestra tradición de hablar-comentar-citar cosas de esta saga de la que las revistas "profesionales" se niegan a hablar porque en el mercado consolero español no ve la luz. Lo sentimos por los fans del Ikari Team, ya que tenemos los bocetos de todos los equipos menos este. ¿Los strikers? Quizá más adelante. Por ahora sólo esto (4 paginillas).



IGHTERS 2000



BOCETOS

BOCETOS BOCETOS
BOCETOS BOCET





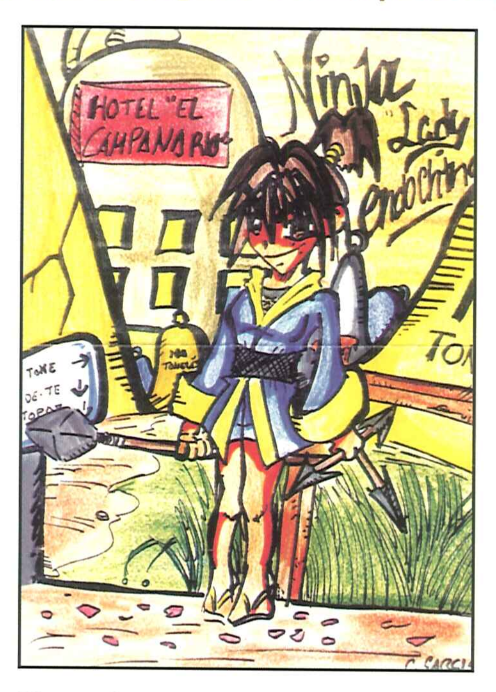
FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

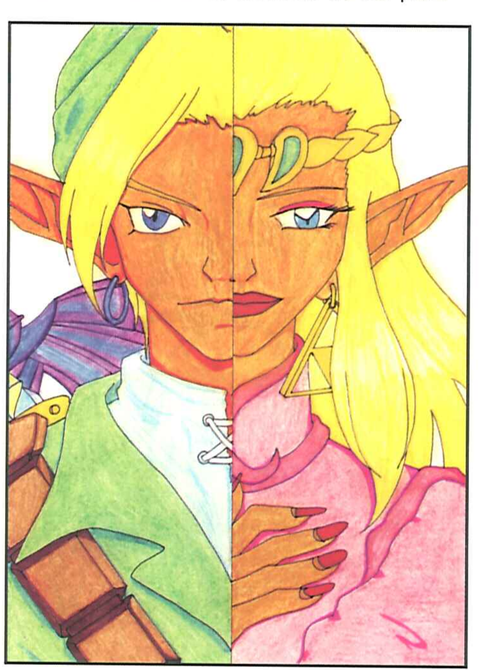
Tiempo hace ya desde nuestro ultimo encuentro ¿verdad? *Frikilandia* reaparece con la intención de volver a reunir a los viejos lectores que un día nos acompañaron enviando sus dibujos y consultas sobre videojuegos. Esperamos que como antaño vuestra colaboración sea plena y nos mandéis cartas con las ideas que se os ocurran, la opinión sobre la revista y vuestros dibujos para que otros aficionados vean que no sólo los fans del *manganime* son capaces de dibujar monigotes de sus personajes favoritos.

Y para sorpresa de muchos vamos a empezar el correo en nuestro número 1 respondiendo a algunas cartas que se nos quedaron atascadas de la última vez que nos vimos en Frikilandia.

"**China García**" es una chica de Albacete que nos manda 3 dibujos de los cuales ponemos 2 a la derecha de este mismo texto. Junto a los dibujos viene una carta en la que empieza felicitándonos por la forma de hacer la revista (vaya, esperamos que esta también te guste...). Dice que le gustaron nuestros dossiers de juegos *RPG*s y quiere saber si haremos más. Pues te diré que todo es posible, pero por ahora tienes sección fija sobre ***Final Fantasy***, la cual seguramente os parecerá muy interesante por su forma de enfocarla y dar información. ¿Juegos que vayan a salir para **PSX** de rol que no sean en 3D? A estas alturas más bien poca cosa (por no decir ninguno), y de hecho la entrega nueva de ***Suikoden***, además de ser para







Playstation2, está anunciada con entorno 3D. Veremos cómo queda. Lo que creo que va a ser tu salvación (y la de muchos como yo, que preferimos las 2D) será la **GameBoy Advance**. A ver si realmente se dignan a traducir *RPG*s de los que ya empiezan a salir a patadas en el mercado nipón. Y ya para acabar dejo tu dirección como me pides, para que te escriban los fans del *manga* y los videojuegos.

China García
c\ Infante D.Juan Manuel, nº12, puerta 15
2006 Albacete

José Lupiañez (Tres Cantos, Madrid) nos pregunta si haremos el extra de la saga ***KOF*** que tantas veces nos habéis pedido. Habría que ver si el público de ***Gametype*** considera válida esa opción, y es algo que se verá con el paso del tiempo. No creo que se haga así de primeras, pero tampoco te doy una negativa completa. Todo se andará (si hay camino viable).

Ashray (Bilbao) nos envió un dibujo del ***Zelda*** en el que vemos a *Link* y a *Zelda* con las caras unidas a lo *Barón Ashura* (***Mazinger-Z***). Aquí lo colocamos y te incentivamos (si es que nos lees) a que nos sigas mandando dibujos para decorar las paginas de esta sección (bueno, esto también va por *China*).

Y como es nuestro primer correo, os pongo la dirección a la que tenéis que dirigir vuestras cartas indicando claramente la palabra **CORREO**:

Gametype
Camino de San Rafael, 71
29006 Málaga

o bien podéis mandarnos un e-mail a:

gametype@megamultimedia.com

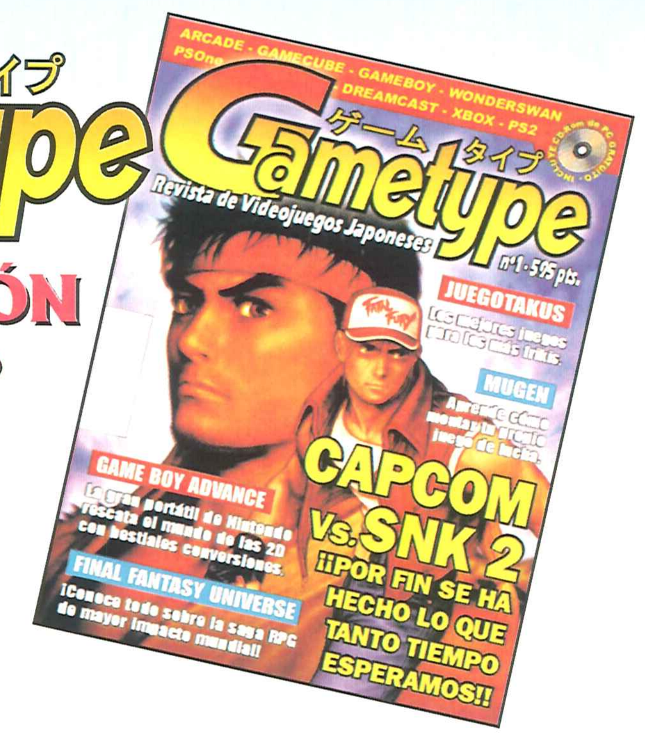
¡Nos vemos el mes que viene!

Mr.Karate

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES

¿PIENSAS PERDERTE UN SÓLO NÚMERO DE LA PUBLICACIÓN QUE ESTABAS ESPERANDO? ¡¡QUE NINGÚN QUIOSCO SE INTERPONGA ENTRE TÚ Y TU GAMETYPE!! ¡¡SUSCRÍBETE AHORA!!

Gametype ゲーム タイプ
Revista de Videojuegos Japoneses



¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Noviembre del 2001. También puedes hacerlo por teléfono. llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (doce números) : 8000 ptas

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ____ Nombre ____

Dirección ____

Código Postal ____ Ciudad ____ Provincia ____

Apdo Correos ____ Tlf. ____ Edad ____

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ____

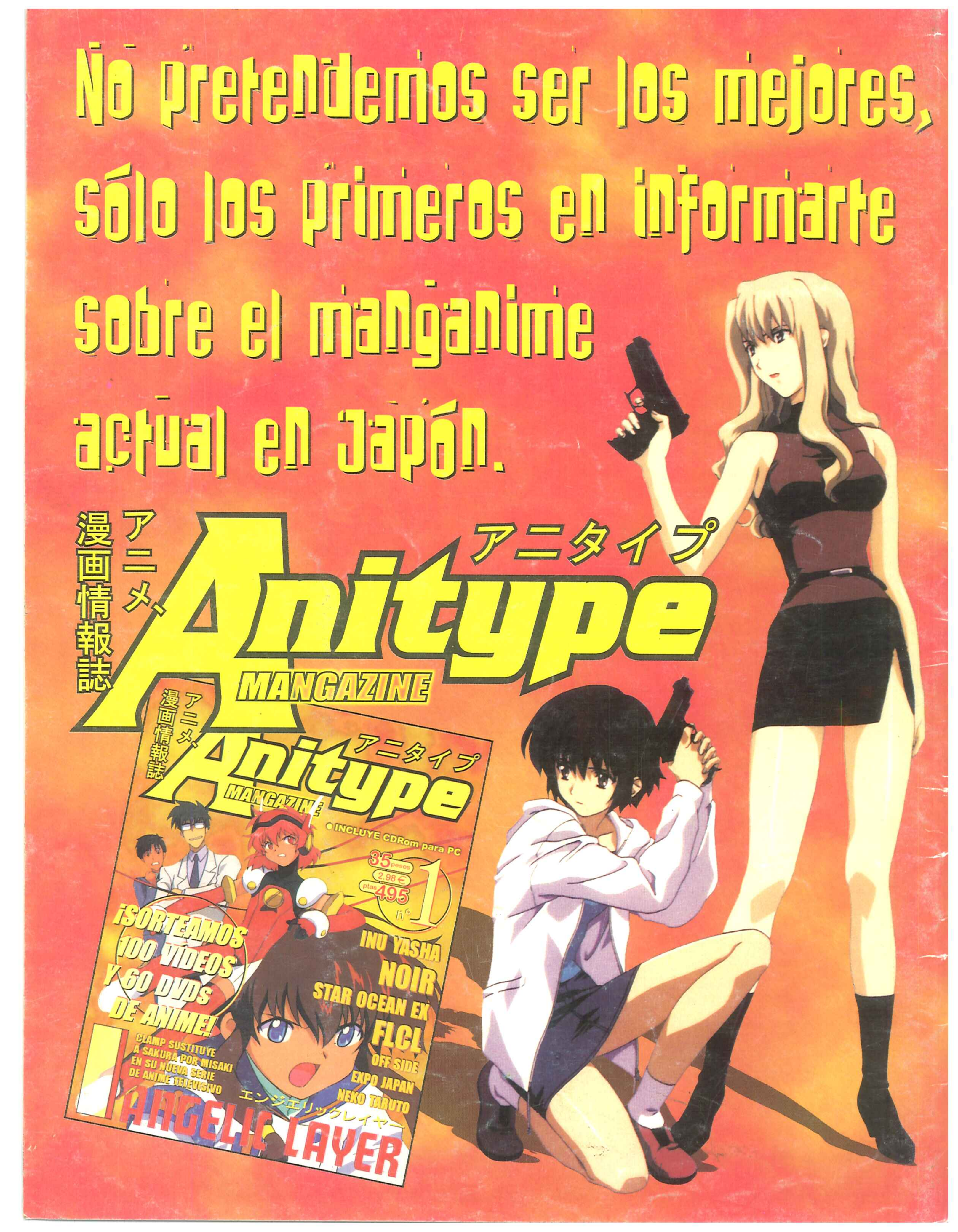
Números atrasados: ____

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ____ Fecha de caducidad ____

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)



No pretendemos ser los mejores, sólo los primeros en informarte sobre el manganime actual en Japón.
アニメ・漫画情報誌
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
アニメ・漫画情報誌
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
INCLUYE CDRom para PC
35 pesos
2.98 €
ptas 495
nº 1
¡SORTEAMOS 100 VIDEOS Y 60 DVDs DE ANIME!
INU YASHA
NOIR
STAR OCEAN EX
FLCL
OFF SIDE
EXPO JAPAN
NEKO TARUTO
CLAMP SUSTITUYE A SAKURA POR MISAKI EN SU NUEVA SERIE DE ANIME TELEVISIVO
エンジェリックレイヤー
ANGELIC LAYER